№03 (186)
2013

КРУПНЕЙШИЙ КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ В РОССИИ

ИГРОМАНИЯ

STARCRAFT 2
HEART OF THE SWARM
ОТПРАВЛЯЕМСЯ В ВЕРСАЛЬ СМОТРЕТЬ НА ОДНОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКУЮ КАМПАНИЮ

TOMB RAIDER
ПРЕДРЕЛИЗНОЕ ТЕСТИРОВАНИЕ МУЛЬТИПЛЕЕРА В ЛОНДОНЕ

LIGHTNING RETURNS: FINAL FANTASY XIII
ПАРИЖ И FF, КОТОРАЯ ДОЛЖНА ПОНРАВИТЬСЯ ВСЕМ

TOTAL WAR ROME 2
ЕДЕМ В ЛОНДОН СМОТРЕТЬ, КАК ВАРВАРЫ КРУШАТ РИМСКИЕ ЛЕГИОНЫ

16+

ВЕРДИКТ

DEAD SPACE 3
SLY COOPER: THIEVES IN TIME
THE CAVE
NI NO KUNI: WRATH OF THE WHITE WITCH
OMERTA: CITY OF GANGSTERS
MECHWARRIOR ONLINE

КЛЮЧ НА СТАРТ 2
КАК ЗАПУСКАЛИСЬ ДИСКОВЫЕ ПРИСТАВКИ ПРОШЛОГО

COMMAND & CONQUER

А ТАКЖЕ
SURVARIUM • **WARFRAME**
DEADPOOL • **THE SHOWDOWN EFFECT**
И ДРУГИЕ ИГРЫ

9 771560 258026 13003
Издательский дом Техномир

«Продолжение, обещающее превзойти предшественника по всем параметрам»
— Игромания

ОХОТА НАЧИНАЕТСЯ...

CRYSIS 3

21.02.13
WWW.CRYSIS.COM/RU

Возьми на себя управление Пророком в охоте на врагов человечества
Оценивай, адаптируйся и атакуй: используй многообразие функций нанокостюма
Выживи в некогда оживлённом мегаполисе Нью-Йорка, который превратился в городские джунгли
Стань лучшим Охотником в разных режимах многопользовательской игры
Оцени передовые технологии нового движка CryEngine3

18+ ЗАПРЕЩЕНО ДЛЯ ДЕТЕЙ

© 2013 Crytek GmbH. Все права защищены. Crysis, Crytek и CryENGINE являются товарными знаками Crytek GmbH. Название и логотип EA являются товарными знаками Electronic Arts Inc. "PlayStation", "PS3" и "PS3" являются зарегистрированными товарными знаками Sony Computer Entertainment Inc. Названия и логотипы Kinect, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE являются товарными знаками группы компаний Microsoft и используются по лицензии Microsoft. Все остальные товарные знаки являются собственностью соответствующих владельцев. реклама

FLEXTRON
компьютеры

Открытие виртуального мира с компьютером FLEXTRON Premiera 55 на базе процессора Intel® Core™ i5-3550

FLEXTRON® Premiera 55 на базе процессора Intel® Core™ i5-3550

- Четырехъядерный процессор третьего поколения Intel® Core™ i5-3550
- Платформа ASUS
- 8 ГБ DDR3 PC10600
- 1500 ГБ SATA III, 32M/7200
- Графический процессор NVIDIA GeForce 550Ti 1024MB
- Привод DVD±RW Multi
- Card Reader USB 3.0
- Высококачественный корпус In-Win EAR-011 450Вт
- Лицензионная операционная система Windows 7
- Microsoft Office Starter 2010
- Антивирус MS Essential

реклама

Ф-ЦЕНТР
КОМПЬЮТЕРЫ ОРГТЕХНИКА
КОМПЛЕКТУЮЩИЕ

Магазины «Ф-Центр»
Удобство покупки
Выгода всегда

(495) 925-64-47
www.fcenter.ru www.fcshop.ru

Адреса салонов--магазинов:
м. «Бабушкинская» ул. Сухонская, 7А
м. «Владыкино» Алтуфьевское ш., 16
м. «Беляево» ул. Миклухо-Маклая, 55
м. «Улица 1905 года» ул. Мантулинская, 2

Intel, логотип Intel, Intel Inside, Intel Core и Core Inside являются товарными знаками корпорации Intel на территории США и других стран. Для получения дополнительной информации о рейтинге процессоров Intel посетите сайт **www.intel.ru/rating.**

ИГРОМАНИЯ

Приветствую!

Прошедший месяц выдался для нас тяжелым и приятным одновременно. Тяжелым — потому, что такого количества поездок за раз не случалось с редакцией очень давно. Две-три большие командировки в месяц — это нормально, но когда их пять или больше, то банально выматывает. Ну а почему приятным — понятно без всяких объяснений. Первыми увидеть игры на закрытых показах, посмотреть режимы в тайтлах, которые уже видели до этого, побеседовать с разработчиками лично — и не только об играх.

В этом месяце мы успели слетать в Париж — посмотреть на мультиплеер **Tomb Raider.** Побывать на показе **Lightning Returns: Final Fantasy XIII**, из которой пытаются сделать игру для всех. Затем отправились в Лондон, в гости к **Creative Assembly** и их римским легионам. А затем, едва не опоздав на самолет, метнулись в Лос-Анджелес, где нам много часов подряд во

всех деталях рассказывали и показывали **Command & Conquer**. И знаете что? Все опасения фанатов и простых смертных о том, что C&C вырождается в невнятную онлайновую побрякушку, оказались не просто беспочвенными — они не имеют с реальностью ни одного общего пикселя. Новый Command & Conquer — целостная, современная и очень серьезная игра, которую можно фасовать в коробки и выставлять в магазин по шестьдесят долларов.

И это лишь часть поездок, было еще несколько вылазок помельче, которые по итогам тоже вылились в интересные статьи раздела «В разработке».

В промежутках между перелетами мы проходили успевшие выйти игры, считали дни до важных релизов и постоянно названивали издателям, пытаясь понять, успеем получить копии некоторых игр заранее или все же придется переносить рецензии на следующий номер. Успели почти все, кроме **Aliens: Colonial Marines**, — копия игры пришла в редакцию в день сдачи. Поэтому решили не пороть горячку, не писать в режиме аврала необдуманную рецензию, а как следует изучить игру и опубликовать обзор уже в следующем выпуске «Игромании».

Зато в этом номере вас ждет рецензия на скандальный **Dead Space 3** с рассказом о том, так ли страшен микротранзакционный черт и мешает ли он проходить игру. Обзоры Sly Cooper: Thieves in Time, Ni No Kuni, The Cave и еще нескольких десятков игр. Помимо этого в разделе «Железный цех» — крайне необычный для этой рубрики материал, в котором Дима Колганов делится впечатлениями о своей поездке в Китай, на один из крупнейших заводов по сборке аудио. В «Хроноскопе» вас поджидает рассказ о том, как запускались дисковые приставки прошлого. И это лишь самое основное. Переворачивайте страничку... наша ежемесячная экскурсия в игровую индустрию начинается.

Алексей Макаренков
makarenkov@igromania.ru

КАК РОЖДАЕТСЯ ЗВУК

Когда речь заходит о компьютерном железе, будь то видеокарта, процессор, корпус, мышка, клавиатура или акустика, обычно рассуждают о его преимуществах и недостатках, сравнивают характеристики, устраивают тесты, а в завершение либо рекомендуют, либо, если качество подкачало, — отговаривают от покупки. И крайне редко кто-то заводит беседу или даже просто задумывается о том, какой путь прошло устройство, прежде чем попасть к нам: кто его разрабатывал, кто придумывал дизайн, как производили.

Чтобы приоткрыть завесу тайны, «Игромания» покинула заснеженную Москву и отправилась в солнечный Китай — на завод, где производят акустику.

Подробности на стр. *124*.

03 МАРТ (186) 2013

ИЗДАЕТСЯ С 1997 ГОДА

РЕДАКЦИЯ

Главный редактор — Алексей Макаренков
Заместитель главного редактора — Надежда Недова

Редакторы — Геворг Акопян, Линар Феткулов, Дмитрий Колганов, Алена Ермилова

Дизайн и верстка — Михаил Карасев, *руководитель дизанерской группы*; Евгений Загатин, *дизайнер*

Корректура — Мария Луговская

WWW.IGROMANIA.RU

Руководитель проекта — Денис Давыдов

ИЗДАТЕЛЬ

ООО «Издательский дом «ТехноМир»
Адрес редакции — 111123, г. Москва, шоссе Энтузиастов, д. 56, стр. 32

Генеральный директор — Азам Данияров
Директор издательства — Денис Давыдов
Учредители — Евгений Исупов, Александр Парчук

РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ

ООО «Игромедиа»
www.igromedia.ru
Тел/факс — (495) 730 4014
Руководитель отдела рекламы — Юлия Однакова (odnakova@igromania.ru)
Реклама — Ярославна Михайлова, Алексей Шимко, Анастасия Елагина, Ирина Нечаева

ОТДЕЛ РАСПРОСТРАНЕНИЯ

111123, г. Москва, шоссе Энтузиастов, д. 56, стр. 32

Тел./факс — (495) 231 2364
E-mail: — emelya@igromania.ru, vozvrat@igromania.ru

Менеджеры — Дмитрий Емельянов, Наталья Широкова

ДЛЯ СВЯЗИ

Тел./факс — (495) 231 2364
E-mail — mania@igromania.ru

IGROMANIA MAGAZINE

Published by TechnoMir PH Ltd
since 1997

Editor in Chief — Alexey Makarenkov (makarenkov@igromania.ru)
Games Editor — Gevorg Akopyan (gevorg@igromania.ru)
Contacts — 56/32 Shosse Entuziastov, Moscow, Russia, 111123
Tel/fax +7 495 231 2364

АВТОРА!

В «Игромании» всегда есть место для талантливых авторов. Если вы считаете, что подходите нам, напишите на *mania@igromania.ru* и приложите образцы своих текстов. Место жительства большого значения не имеет.

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна, полное воспроизведение материалов разрешено только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.

«Игромания» выпускается в двух комплектациях: с DVD и без дисковых приложений. Журнал зарегистрирован Министерством РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций (свидетельство о регистрации массовой информации ПИ № ФС77-43693 от 24 января 2011 года). ISSN 1560-2580.

Цена свободная.
Отпечатано в UAB «Spaudos Kontura» Ltd, Литва, Вильнюсский район, дер. Пашилайчай, ул. Вакарине, 1.
DVD отпечатан в ООО «Хай-Тек Медиа Клуб», г. Москва, ул. Толбухина, д. 13, кор. 4

© «Игромания», 1997-2013 © Igromania, 1997-2013

Тираж 150 100 Circulation 150 100

Если у вас возникли технические трудности с запуском DVD-приложений, пожалуйста, обращайтесь по адресу mistake@igromania.ru или по телефонам редакции.

Следующий номер «Игромании» ищите в продаже с 26 марта!

Подписка на журнал «Игромания»:
Объединенный каталог «Пресса России» — Игромания DVD — индекс 20958
Каталог российской прессы «Почта России» — Игромания DVD — индекс 16753
Каталог «Роспечать» — Игромания DVD — индекс 36254

TOMB RAIDER™

Рождение Легенды

5 Марта 2013

реклама

С ЧИСТОГО ЛИСТА
Станьте участником удивительной истории о том, как Лара Крофт превращается в бесстрашную расхитительницу гробниц.

НОВАЯ МЕХАНИКА ИГРЫ
Исследуйте таинственный остров, полный загадок и яростных схваток не на жизнь, а на смерть.

БОРЬБА ЗА ЖИЗНЬ
Набирайтесь опыта, ищите запчасти, модифицируйте оружие и инструменты, чтобы выжить на острове Яматай.

18+

PS3 XBOX 360. XBOX LIVE PC DVD ROM SQUARE ENIX. CRYSTAL DYNAMICS

Tomb Raider © Square Enix Ltd. Enix and the Square Enix logo are registered trademarks of Square Enix Holdings Co., Ltd. Lara Croft, Tomb Raider, Crystal Dynamics, the Crystal Dynamics logo, Eidos, and the Eidos logo are trademarks of Square Enix Ltd. All other trademarks are the property of their respective owners. All rights reserved.

СОДЕРЖАНИЕ №03 (186) 2013

Command & Conquer Игра в альфа-версию

StarCraft 2: Heart of the Swarm Эволюция завершена

12-31 НЕ ОДНОЙ СТРОКОЙ
12 Не одной строкой

32-47 ИЗ ПЕРВЫХ РУК
32 Command & Conquer
38 StarCraft 2: Heart of the Swarm
44 Tomb Raider
46 Lightning Returns: Final Fantasy XIII

48-67 В РАЗРАБОТКЕ
48 **Рейтинговая система игровых рубрик**
50 Warframe
54 The Showdown Effect
56 Deadpool: The Game
60 LEGO City Undercover
62 Survarium

68-79 ХРОНОСКОП
68 Ключ на старт 2: Запуски дисковых приставок

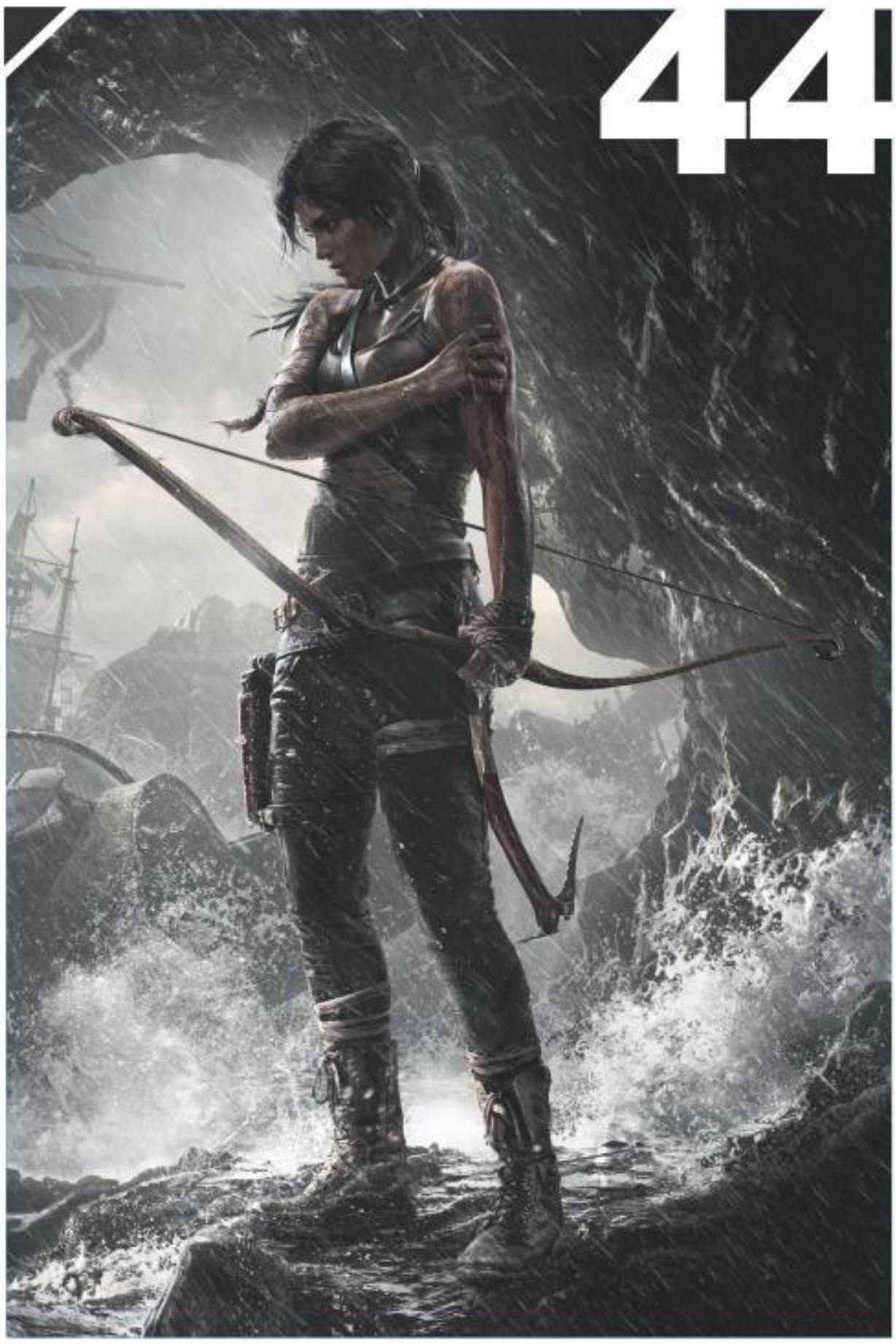
80-83 ЦЕНТР ВНИМАНИЯ
80 Total War: Rome 2

84-117 РЕЦЕНЗИИ
84 Dead Space 3
88 Sly Cooper: Thieves in Time
92 Ni No Kuni: Wrath of the White Witch
94 MechWarrior Online
98 The Cave
102 Omerta: City of Gangsters
104 Ratchet & Clank: QForce
105 Strike Suit Zero
106 Black Knight Sword
107 escapeVektor
Tokyo Crash Mobs
108 Primal Fears
Dungeonland
109 Antichamber
Knytt Underground
110 Мобильный дайджест
114 Дайджест-порт
116 Дайджест-DLC

118-122 ОНЛАЙН
118 Дайджест онлайна

124-143 ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ
124 Как рождается звук: путешествие на завод Edifier
132 Железные новинки

ИГРОМАНИЯ



Tomb Raider Тестируем мультиплеер

Warframe Космодзюцу

Ace Combat: Assault Horizon 115
Age of Empires Online 119
Anomaly Korea 111
Antichamber 109
ArcheAge 119
Black Knight Sword 106
Borderlands 2 116
Call of Duty: Black Ops 2 117
City of Heroes 119
Command & Conquer 32
DayZ 120
Dead Space 3 84
Deadpool: The Game 56
DmC: Devil May Cry 115
Dungelot 110
Dungeonland 108
escapeVektor 107
EVE Online 122
Far Cry 3 117
Fieldrunners 2 114
Guild Wars 2 120
Gunslugs 110
Half-Inch Heist 110
Hitman Trilogy HD 115
Hundreds 110
Joe Danger 113
Knights of Pen & Paper 111
Knytt Underground 109
LEGO City Undercover 60
Lightning Returns: Final Fantasy XIII 46
Max Payne 3 117
MechWarrior Online 94

СОДЕРЖАНИЕ №03 (186) 2013

Total War: Rome 2 Римский кошмар

Тесты

138 Игровая гарнитура Turtle Beach Ear Force Sierra
140 Игровая мышка Razer Taipan
141 Планшет Ritmix RMD-1026
142 Разумный компьютер за разумные деньги

144-155 МОЗГОВОЙ ШТУРМ

144 Подведение итогов конкурса «Вооружен и очень опасен»
146 Подведение итогов конкурса «Новогодний комикс»
147 Подведение итогов конкурса «Праздник к нам приходит»
148 Подведение итогов конкурса «Я знаю о тебе все»
149 Подведение итогов конкурса «Праздничная викторина»
150 Тест № 3. Март
151 Сканворд № 3. Март
152 Фотографическая память № 3. Март
155 Подведение итогов за №01/2013

КАЛЕНДАРЬ

153 Dead Space 3
154 Crysis 3

156-157 ПОСЛЕ ДРАКИ

156 Алекс Джонс — продюсер Capcom

158-159 ПРОФЕССИЯ

158 Марсин Момот — комьюнити-менеджер CD Projekt RED

160 ОСОБОЕ МНЕНИЕ

160 Хочу как все

Алфавитный список игр в номере

Might & Magic: Clash of Heroes 111
Ni No Kuni: Wrath of the White Witch 92
Oddworld: Munch's Oddysee 115
Omerta: City of Gangsters 102
Painkiller Hell & Damnation 117
Perfect World 121
Pixel People 112
Primal Fears 108
Prime World 121
Pudding Monsters 110
Ratchet & Clank: QForce 104
Repulze 110
Retro City Rampage 114
Sly Cooper: Thieves in Time 88
StarCraft 2: Heart of the Swarm 38
Strike Suit Zero 105
Survarium 62, 121
Table Top Racing 110
Temple Run 2 110
The Blockheads 111
The Cave 98
The Showdown Effect 54
The Sims 3 117
Time Surfer 112
Tokyo Crash Mobs 107
Tomb Raider 44
Total War: Rome 2 80
War Z 121
Warface 122
Warframe 50
World of Tanks 118
XCOM: Enemy Unknown 117

Dead Space 3 Голодная луна

Ni No Kuni: Wrath of the White Witch
Другое измерение

Sly Cooper: Thieves in Time
Одиннадцать друзей Купера

МЕГАПОСТЕР «ИГРОМАНИИ»
Command & Conquer
StarCraft 2: Heart of the Swarm

НАКЛЕЙКИ «ИГРОМАНИИ»
Gears of War: Judgment
Call of Duty: Black Ops 2 — Revolution
Injustice: Gods Among Us
Aliens: Colonial Marines

РЕКЛАМА В НОМЕРЕ

Обложка:
Electronic Arts .....2-я обложка
Electronic Arts .....3-я обложка
Gaijin Entertainment .....4-я обложка

В номере:
1С-СофтКлаб.....3
A4Tech Bloody 123
Mail.ru Group 49, 101
Razer.....59
ТехноМир 17
Ф-Центр.....1

Как рождается звук
Путешествие на завод Edifier

Игромания. Видео

«Игромания. Видео» — это мультиплатформенное приложение к журналу на двухслойном DVD. Здесь вы всегда сможете найти самые последние видеоновости, эксклюзивные репортажи, истории целых серий, препортью, мнения редакторов и многое другое.

«V» значит «Video»!

Всех приветствуем!

Наша новая видеостудия успешно вышла уже почти на полную мощность. Теперь все по-новому. Новые материалы, новая структура диска. Но ничто не погибло в бою за прогресс. На диске вас по-прежнему ждут знакомые новостные передачи, ретро для опытных геймеров, аналитика для любопытных и мнения о лучших играх — для всех. В новом дизайне, в новом исполнении.

Приятного просмотра.

Самые ожидаемые игры 2013 года

Прогнозы о том, чем станет наступивший год для игровой индустрии, разнятся. Но уже сейчас можно сказать, что по количеству громких проектов он может без труда переплюнуть 2012-й. Возможно, разработчики снимают сливки уходящего поколения консолей, чтобы выжать из них все прежде, чем им на смену придет новая линейка. Может, просто флуктуация большого рынка. Для нас главное — сам факт. Роскошных игр ожидается очень много.

А что самое интересное — всевозможных пятых частей, сиквелов и приквелов в этом списке относительно немного. Масса свежих имен, оригинальных идей и претензий на очередной шаг в развитии жанров.

Мы опросили всех редакторов — какие десять игр вы ждете в 2013 году? Собрали в единую таблицу и вычеркнули те проекты, за которые проголосовало не больше одного человека. Вверху списка образовалась звездная десятка наших ожиданий, а ниже — еще десять игр, тоже достойных, но до основного топа не дотянувших. Итак, какие игры стали самими ожидаемыми по версии «Игромании»? Чего мы ждем от каждой из них? Смотрите наше видео.

Игровая культура

Самая эпическая новость месяца — бойня в мире **EVE Online**. Такого еще не видела не то что «Ева», а и любой другой игровой мир. Одна мелкая ошибка вылилась в полный разгром и колоссальные убытки потерпевшей стороны. И хотя мир EVE — тусовка закрытая и стороннему человеку обычно не понять всех нюансов, но суть этой битвы очевидна даже тем, кто ни разу не садился за штурвал звездолета.

Из прочих новостей: появились свежие подробности про экранизацию **World of Warcraft**, увидели свет многие шикарные фанатские фильмы, среди которых — удивительный гимн турелей из **Portal**.

Новости игр

Каждый месяц выходит масса свежих трейлеров. А особенно в этом году, когда впереди маячит такое обилие громких релизов. Каждый месяц мы отбираем лучшие и самые лучшие. Первые ждут вас в «Демотеатре», вторые — собираются в передачу «Новости игр». Самые яркие видеоролики — с переводом и комментариями от редакции. Открывает передачу несравненный трейлер-заставка **StarCraft 2: Heart of the Swarm**. «Близзарды», как обычно, задают для всех новую планку игрового видео.

Новости индустрии

Читать рыночные сводки — скучно. Столько-то акций компании «Гранд Индастриз» купила компания «Громозека Лимитед»... бла-бла-бла. Другое дело, когда за цифрами стоят конкретные игры и целые серии. Это — будущее индустрии. И если читать такие новости между строк, то можно узнать, когда на рынок выйдут новые платформы, какая судьба ждет наши самые долгожданные игры, к чему скоро приложат руку знаменитые игроделы... и многое другое. В новостях индустрии мы не просто перечисляем события. Это разбор и анализ от лучших специалистов «Игромании». Специально для вас мы извлекаем все то, что следует из новостей и пресс-релизов. И говорим прямым текстом.

Чужой: в кино и в играх

Вы себе даже не представляете, сколько игр вышло по мирам «**Чужого**», а также неожиданно удачной франшизы «**Чужой против Хищника**». Мы посчитали — ровно двадцать семь. Мы собрали для вас полную антологию. Расскажем и об играх, и о тех фильмах, которые послужили источником вдохновения для разработчиков со всего мира. Располагайтесь поудобнее, рассказ будет долгим.

Тем временем во Франции...

В этом месяце Александр Пушкарь слетал в Париж на две крупных встречи с разработчиками. На первой он встретился с самым главным в мире специалистом по зергам, Сэмуайзом Дидье, по совместительству — художественным руководителем проекта **StarCraft 2: Heart of the Swarm**. На второй — призвал к ответу разработчиков **Final Fantasy XIII: Lightning Returns**, больше известной как «версия тринадцать-три».

Тем временем в Голливуде...

Пока шли съемки во Франции, наш американский корреспондент заглянул на презентацию **Disney Infinity** в Голливуде. Пока сложно судить, станет ли хитом сама игра, но концепция, бесспорно, очень интересная. Вы покупаете фигурки. Совершенно материальные, вроде коллекционных супергероев. И устанавливаете их на специальную площадку. Поставили — щелк! — и этот персонаж появился в игре. Убрали — исчез. И хотя тема мультигероев не вполне близка редакции, тяготеющей к куда большему хардкору, сама идея показалась нам очень интересной.

Ретро: 5-10-15-20

Во что мы играли в этом месяце... но не сейчас, а пять, десять, пятнадцать и двадцать лет тому назад? Давайте перенесемся в те года и вместе вспомним четыре игры, для кого-то ставшие вехами игрового детства и юности.

Редакция имеет мнение

Мнения — не рецензии. Это сугубо личный и заведомо субъективный взгляд на те игры, которые запомнились нам в этом месяце. Редакторы «Игромании» дают волю эмоциям и делятся мнениями. С кем из них вы согласны?

В этом выпуске: **Crysis 3 Beta**, **Karateka**, **Miasmata**, **DmC: Devil May Cry**, **Ni No Kuni**, **Dead Space 3**... и, может быть, что-то еще.

Подготовил ***Антон Мухатаев***
При участии ***Джейсона Рубина, Энтвона Пирмэна, Эндрю Молтина, Тимоти Лоттеса***

НЕ ОДНОЙ СТРОКОЙ

Все самое важное, что случилось вокруг видеоигр за последнее время

НЕКРОЛОГИЯ

Банкротство THQ доказывает, что в новую эпоху выживают только богатые и бережливые

Когда поколение только начиналось, не один и не два влиятельных разработчика сходились на том, что к концу цикла может сложиться ситуация, когда рынок окажется жутко разделенным. Сверху над всеми будут доминировать единицы крупных издателей, единственные компании в мире, которые могут позволить себе разработку масштабных игр с большим бюджетом для всех платформ, а снизу их будут подпитывать кадрами и идеями мелкие разработчики. Ничего посередине при таком раскладе, по мнению прогнозистов, существовать бы не могло: весь второй эшелон рано или поздно либо повысился бы в звании, либо деградировал. Не сказать что предсказание сбылось, но и отрицать его правдивость не получается. Ведь именно на его исполнение с запозданием намекают развалины, что остались от **THQ** — когда-то спокойно существовавшей компании, изредка позволявшей себе большие игры, но зарабатывавшей в основном лицензированными проектами.

ПРИЗРАЧНАЯ НАДЕЖДА

В новой реальности не совсем понятна модель, по которой смогла бы существовать THQ. Но даже если напрячь фантазию, то нельзя отрицать того, что погубила компанию не конъюнктура, а ее собственные ошибки, которых хватало. Бывшие сотрудники студии намека-

В КАКИЕ РУКИ УШЛИ ИГРЫ THQ

В конце января фактически руководившая THQ компания Clearcake провела аукцион на останках издателя. Или, если быть точнее, останков издателя. За самыми лучшими кусками, которые, как надеялось уже бывшее руководство THQ, еще могли спасти издателя, выстроилась солидная очередь. В западной индустрии любят подбирать остатки за другими по дешевке, и вряд ли это можно назвать мародерством. Для бывших владельцев, как и для игроков, ждавших новых игр, очень важно, чтобы купившие их компании были заинтересованы в их конечном успехе. С этой точки зрения результаты аукциона всех должны обрадовать. Разве только жаль, что не нашлось покупателя для студии **Vigil**, создателя Darksiders. Ее ждет расформирование, но костяк команды уже пригрела у себя **Crytek**. А еще интерес к студии проявлял исполнительный директор **Platinum Games** Ацуси Инаба — правда, скромный такой интерес, как и финансовые возможности его команды. Чтобы вы сами убедились в успешности аукциона, предлагаем вам ниже небольшую справку по его итогам.

Студию **Relic**, известную своими прекрасными стратегиями в реальном времени Company of Heroes и Warhammer 40 000: Dawn of War, **SEGA** купила за $26,6 млн. Выход Company of Heroes 2 обеспечит именно японский издатель. Также интерес к подразделению проявляла **ZeniMax**, но итоговое предложение SEGA обошло предъявленную холдингом сумму на $300 тысяч.

Больше всех нажилась на распродаже THQ Ubisoft. Начнем с того, что это была единственная компания, претендовавшая на **THQ Montreal**. Это неудивительно, если вспомнить, что монреальский офис есть и у самой Ubisoft, а также то, что именно туда перешел Патрис Десилье, известный по своей работе над серией **Assassin's Creed**. Утянуть расширение канадской команды удалось всего за $2,5 млн. Кроме того, Ubisoft достались права на выпуск игры по мультсериалу «Южный парк», все еще разрабатываемую **Obsidian** ($3,26 млн), а также за неизвестную сумму удалось заполучить неизвестный, еще не анонсированный проект.

Вторым крупным игроком на аукционе стала **Koch Media**. Немецкая корпорация провела две удачные сделки. Она получила права на издание Metro: The Last Light и последующих игр серии за $5,8 млн, а студия **Volition**, запомнившаяся терраформингом в **Red Faction** и сумасшедшим беспределом в **Saints Row**, ушла к ним за $22,3 млн. На Metro и Volition претендовала все та же Ubisoft, но предложенные французами суммы оказались не такими убедительными — особенно это касается предложения по Volition, которое ниже на $17 млн.

Наконец, права на издание игры **Evolve**, которой занимается разработчик **Turtle Rock**, проданы **Take-Two** за $10,89 млн (при этом Turtle Rock давали четверть миллиона за то, чтобы завладеть правами сами), а ожидаемый, но пока официально не объявленный сиквел **Homefront** ушел, как и предполагалось ранее, к Crytek — за какие-то полмиллиона долларов.

САМЫЕ ЗНАЧИМЫЕ ДАТЫ В ИСТОРИИ THQ

В 1990 году предприниматель Джек Фридман основал компанию THQ (сокращение от Toy Head Quarters). Изначально она должна была заниматься производством механических игрушек, но после приобретения видеоигрового подразделения **Br?derbund** в сентябре того же года сменила свой курс на выпуск продуктов для консолей, а позднее и PC.

В январе 1991 года в продаже появилась первая игра THQ, **Peter Pan and the Pirates** для NES, основанная на одноименном американском мультсериале. Летом THQ была продана за $33 млн стартапу **Trinity Acquisition Corporation**, созданному в 1989 году и занимавшемуся сбором средств на проекты самого разного толка. Джек Фридман получил должность президента нового объединения, сохранившего прежнее официальное наименование THQ.

В 1994 году THQ окончательно ушла с рынка игрушек. Вскоре Фридман покинул компанию и сосредоточился на других своих предприятиях, занимавшихся производством.

В 2000 году THQ произвела масштабную внутреннюю реорганизацию. Внутри издателя начали активно сформировывать несколько подразделений, занимавшихся разработкой игр. В этом году было объявлено и о покупке Volition, готовившей к выпуску Red Faction. Примерно тогда же стало известно о том, что THQ перейдет к созданию игр по лицензиям от рестлерской ассоциации **WWE**, **LucasArts**, **Disney**, **Pixar** и **Nickelodeon**, а также во вселенной Warhammer 40 000. Изменения были и внешние — так, THQ сменила свой логотип.

27 апреля 2004 года THQ приобрела Relic за $10 млн, а в 2006-м частью THQ стали новообразованные Vigil и **Kaos**.

Весной 2007 года компания доложила о рекордной выручке по итогам финансового года, но уже в 2008-м и 2009-м начала массовую распродажу мелких внутренних подразделений из-за резкого падения прибыли. Считается, что сильнее всего по издателю ударил мировой финансовый кризис, от которого THQ оправиться так в итоге и не смогла.

В августе 2010 года THQ представила игровой планшет uDraw для Wii, позднее выпущенный для Xbox 360 и PS3. Несмотря на первоначальный успех аксессуара, его выход на HD-консолях и последующий провал принято считать одной из причин финансовых проблем компании, в результате чего она и стала банкротом. В том же году в возрасте 70 лет ушел из жизни основатель компании Джек Фридман. Кроме того, в начале 2010-го THQ представила измененный логотип. Как и в предыдущий раз, это произошло в самом начале десятилетия.

Но до третьей смены дизайна дожить было не суждено. Летом 2011 года THQ закрыла студию Kaos и серию Red Faction, а также решила отказаться от выпуска игр по лицензии, сосредоточившись на своих основных продуктах. Это не помогло. Весной наступившего года убытки издателя только выросли, а принятых срочных мер оказалось слишком мало, чтобы спасти компанию.

«Когда я пришел в THQ [в мае 2012 года], многое уже было поздно менять. Компания заканчивала реорганизацию и переориентировалась на самые перспективные проекты, что у нее оставались. Опыт принятия непростых решений и организации работы с нуля у меня был, но чего-то не хватило. Возможно, времени. Возможно, ресурсов. Обидно, что я не успел сделать все, что хотел, но больше всего мне жаль, что я не смог спасти Vigil. Они начинали разрабатывать новую серию с нуля, игра была еще очень далека от завершения, поэтому привлечь потенциальных покупателей оказалось очень сложно. В THQ работали очень талантливые люди, и им всегда что-то мешало, но думаю, что на новых местах они все добьются того, чего хотели <...> Я не считаю, что судьба THQ связана с изменениями в индустрии. Сейчас всем издателям нелегко, и если бы бывшее руководство вовремя приняло нужные решения, то THQ бы выжила». — Джейсон Рубин, создатель серии Crash Bandicoot, бывший президент THQ

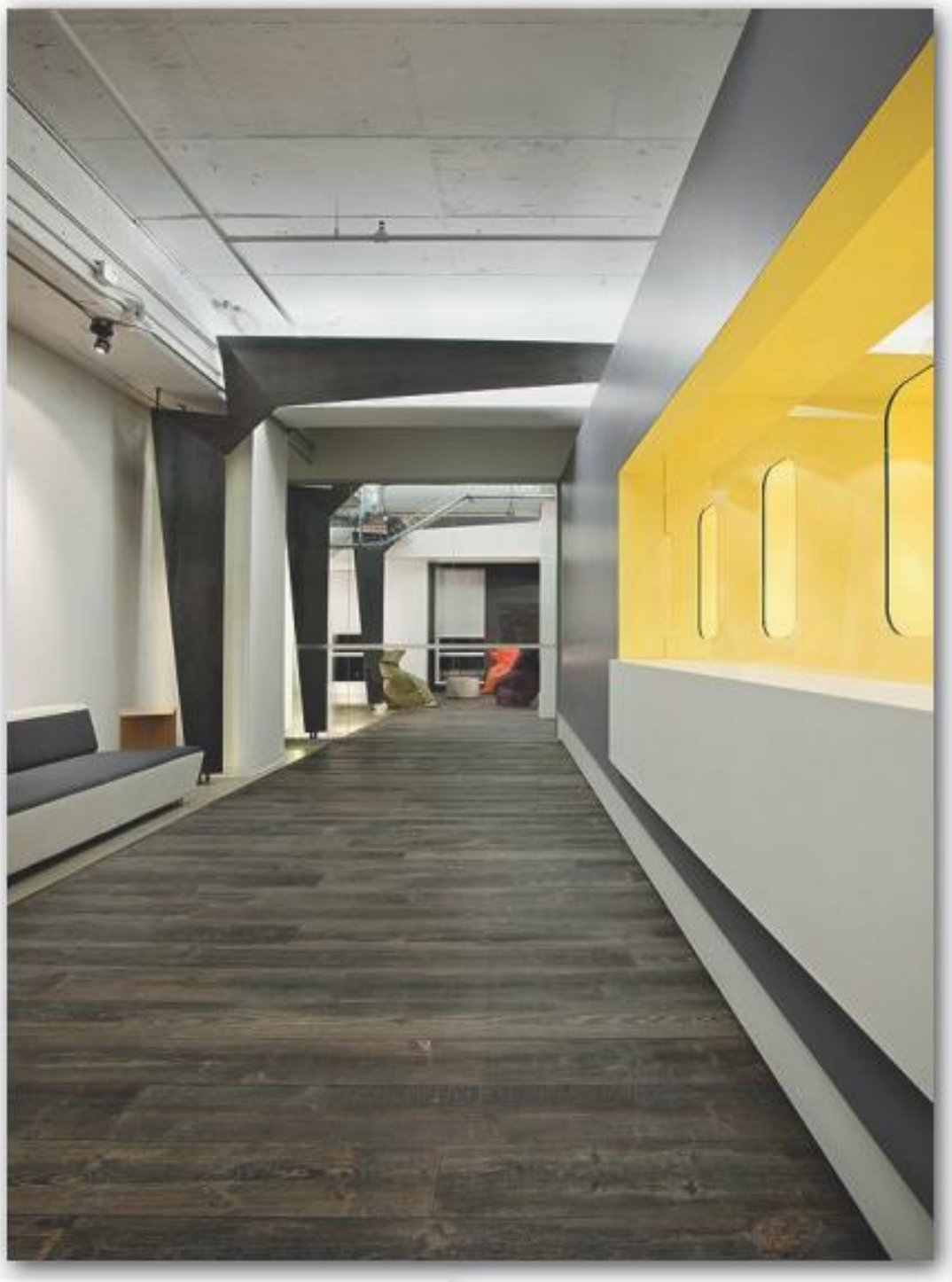
ют лишь на некоторые из них. Руководство зачем-то затягивало разработку некоторых игр, а с другими спешило, нарушая все выставленные сроки. Принимались невнятные менеджерские решения, на непонятные проекты (в частности, E3-демонстрации будущих игр и разработку отмененной MMO) выделялись огромные деньги, миллионы долларов. Тем талантливым сотрудникам, что в компании были, рисковать не давали, а те в отместку не выкладывались и использовали штамп за штампом — не потому, что по-другому не могли, а скорее из-за беспомощности.

Первые признаки того, что THQ теперь уж точно не жить, начали проявляться в начале прошлого года. Компания опубликовала провальный сводный отчет за финансовый год и оказалась отвечать на вопросы инвесторов — на корпоративном языке это означает если не запустить пулю себе в висок, то как минимум рискнуть сыграть в русскую рулетку. Котировки акций рухнули глубоко, потом удалось немного отыграться, но это было уже не так важно. Когда казалось, что доверие инвесторов кончилось совсем, THQ объявила, что нанимает специальную фирму, которая поможет разобраться с неликвидными активами и неэффективным менеджментом, а также придумает, что делать с огромными долгами. Думать долго не дали, пришлось срочно сокращать портфолио до ключевых, самых перспективных релизов и звать на помощь много разных людей — вроде того же Джейсона Рубина, автора серии **Crash Bandicoot**.

Тогда боссы THQ заговорили о том, что качество важнее количества и со всеми проблемами они справятся, правильно сфокусировавшись. Они очень надеялись на **South Park: Stick of Truth**, они верили, что **Metro: Last Light** за счет рекомендаций игроков добьется более высокого тиража, они рассчитывали, что новая **Company of Heroes** заставит обратить на себя внимание, пусть это и PC-эксклюзив. Они не хотели спешить, но и расслабляться времени не было: в результате образовавшийся зазор в полгода компанию и погубил. Как и то, что игры, на которые делали ставку до этого, провалились. Например, **Darksiders 2**. А ведь были еще неанонсированные проекты, на часть из них возлагались особые надежды, но объявлять их было бы слишком рано — снова чуть-чуть не успели.

ТРЕЩИНА

Следующим большим звонком стало объявление дефолта по долгам кредитору **Wells Fargo** — сумма, по которой THQ не укладывалась в сроки выплаты задолженности, составляла $50 млн. Временно удалось заключить с Wells Fargo мировую. THQ обещала найти компанию, которая погасит за нее долг, и добрать остальные средства за счет специальных акций. Их хватало — распродажи в рознице, фирменное издание Humble Bundle и многие другие инициативы, из-за которых курс акций то рос, то падал. Сильнее на него, правда, влияли внутренние перестановки: сокращения сотрудников, уход людей с руководящих постов и опустение нескольких должностей. В таком незавидном положении сообщение о том, что THQ задумалась



ЛУЧШИЕ ИГРЫ THQ

COMPANY OF HEROES

Одна из лучших военных RTS выходила еще в то время, когда уже, казалось бы, коммерческий потенциал PC-эксклюзивов был полностью исчерпан. Но Company of Heroes оказалась тем редким случаем, когда технологии повлияли на геймдизайн напрямую. Физическая модель дала ей не меньше, чем **Half-Life 2**, — не только показной реализм, но и большее разнообразие в тактике. Продолжение в этом году должна выпустить SEGA.

RED FACTION

Шутер от первого лица и изобретатель масштабных разрушений, Red Faction еще задолго до нового рывка в технологиях показала, как важна гибкость дизайна уровней. Возможно, в чем-то она не реализовывала себя полностью и уступала современникам, но те задачи, что ставила перед собой, выполняла отлично. Позднее серия серьезно изменилась с выходом Guerrilla, а потом и вовсе перестала существовать, когда THQ разочаровалась продажами Armageddon, но надежда на возрождение при новом начальстве остается.

DE BLOB

Игра про маленький шарик краски, спасавший обесцвеченный город от нашествия злобных чернил, была развитием идеи нидерландского инди-разработчика, но именно THQ вывела ее в люди на Wii. Первая часть этого оригинального музыкального платформера продалась очень неплохо, мультиплатформенный же сиквел цифрам предшественницы сильно уступил. Вот и получилось, что в нужный момент очень хорошая игра компанию выручить не смогла.

SAINTS ROW 2

Никто так никогда и не скажет, что такое Saints Row, — очень дорогая пародия на **Grand Theft Auto** или настоящая попытка издателя второго порядка конкурировать в жанре игр с открытым миром. Как бы то ни было, ко второй части серия обросла столькими находками, что называть ее клоном стало смешно. Недавно Клифф Блежински сказал, что продажи Saints Row увеличатся, если из игры убрать все намеки на безумие, но останется ли она сама собой?

FULL SPECTRUM WARRIOR

Вы, наверное, уже и не помните об этом тактическом шутере от **Pandemic**, но в свое время он наделал много шуму. Это была одна из первых игр жанра, активно использовавших физическую технологию Havok. Она предлагала очень много идей задолго до того, как индустрия увлеклась шутерами в современном сеттинге, до перерожденного **Ghost Recon** и других то ли последователей, то ли источников вдохновения. Жаль, что таких стратегических симуляторов боев сегодня почти не выходит.

WARHAMMER 40 000: DAWN OF WAR

Второй роскошный эпик, выпущенный Relic под руководством THQ. Dawn of War стала одной из самых запоминающихся стратегий в реальном времени за последние десять лет и чуть ли не лучшей игрой во вселенной Warhammer, что приходилось видеть. Выпущенный сиквел только расширил амбиции компании: баланс стал еще лучше, мультиплеер еще проработаннее, да и забывать о том, что Dawn of War выдавала потрясающую для своего времени картинку, тоже не надо.

В ПАРУ К ATARI

THQ — не единственная американская игровая компания, отправившаяся на дно в январе. Составило ей компанию американское подразделение **Atari**, которое, как и THQ, объявило о банкротстве и распродаже своих активов по схожей процедуре. Для офиса в США это стало способом избавиться от обязательств перед центральным французским отделением, которое тоже целиком находится в долгах. Как надеется руководство, они смогут найти покупателя, который реорганизует компанию и сконцентрирует внимание на мобильных и цифровых платформах. Ничего общего со старой Atari, основанной Ноланом Бушнеллом, эта фирма уже, по сути, не имеет (кроме разве что названия), но сам факт того, что умер еще один издатель второго, а то и третьего эшелона, только подтверждает наше подозрение о том, что сегрегация индустрии в верхних секторах начинает набирать обороты.

портировать свои игры на Linux, выглядело жестом отчаяния, — оно им, наверное, и было.

Особенно если учесть, что компанию начали заваливать судебными исками. Сначала по мелочи: кто-то, например, был недоволен, что его татуировки не лицензировали для бойцовского симулятора **UFC Undisputed 3**, другие считали, что компания нарушает закон, неправильно обращаясь с инвесторами. Когда всем стало ясно, что у THQ остаются считанные месяцы, появились первые потенциальные покупатели. Проявившая интерес к активам издателя **Ubisoft** в итоге самый большой кусок и отхватила; другие же, такие как **Double Fine**, в большинстве своем лишь приглядывались, но подолгу не засматривались — слишком печальная была картина. Ждать долго, впрочем, не пришлось. THQ в итоге объявила о банкротстве, а под протекцию ее взяла фирма **Clearcake**. Это означало примерно следующее: за THQ в ближайшее время расплачиваются, а по ходу дела распродают все, что от нее осталось. Пережив судебное разбирательство, новые владельцы начинают жизнь с нуля, только, понятное дело, от прежней компании не остается вообще ничего.

Пока мы в середине этого пути, но самое интересное уже произошло. Можно легко назвать сразу несколько причин банкротства, можно даже на секунду поверить, что правы во всем бывшие менеджеры THQ, обвинявшие во всем «бездушные» игры вроде приводимой ими в пример **Call of Duty**, отхватившие огромную часть рынка. Мы получили несколько утечек, связанных с разрабатываемыми в студиях бывшего издателя проектах, но на главный вопрос ответ так и не получили. Что это — закономерная смерть отдельно взятой компании, которая не смогла приспособиться к изменившимся условиям, или начало длительного отмирания всего этого пласта издателей? Говорить однозначно рано, но ничто не мешает истории THQ быть и тем, и другим одновременно. В такие моменты хочется верить, что рынок работает честно и смерть компании его оздоровит, как вариант — откроет возможности для других. Но та THQ, что мы видели в последние годы существования, уйдет в историю смелым издателем, который принимал неверные решения, но не боялся их, который рисковал там, где не стоило, а в других областях, наоборот, проявлял себя излишне консервативным. Просмотрев, какие игры компания выпустила за двадцать лет, вы наверняка вспомните одну-две, что вам очень запомнились. Если так и есть, то свое THQ отработала. Покойся с миром. ■

ГДЕ КУПИТЬ ЖУРНАЛ ИГРОМАНИЯ

КРОМЕ КАК В ТОЧКАХ РОЗНИЧНЫХ ПРОДАЖ

1. ИГРОМАНИЯ DIGITAL

ВАША ЦИФРОВАЯ БИБЛИОТЕКА

МЕСТО www.igromania.ru/digital/

ДОСТАВКА Прямиком в окно вашего браузера.

ФОРМАТ Точная цифровая копия журнала.

В НАЛИЧИИ Все номера, начиная с №10 (85) 2004. От №8 (155) 2010 и далее — включая «Видеоманию».

КАК ПОКУПАТЬ Зарегистрируйтесь на Igromania.ru. Затем залогиньтесь и перейдите в раздел «Игромания Digital». Положите деньги на личный счет, нажав «Пополнить счет» в правом верхнем уголке. Как только деньги поступят (подождать пару минут), приобретайте интересующие вас номера.

МЕТОДЫ ОПЛАТЫ Свыше сотни популярных платежных систем и способов оплаты.

ВАЖНО

- Удобный флэш-плеер. Приближение, мгновенный переход по страницам.
- «Видеомания» в HD-качестве.

2. В APPSTORE ДЛЯ iPAD И iPHONE

ВСЕГДА С СОБОЙ!

МЕСТО App Store

ДОСТАВКА На экран девайса.

ФОРМАТ Специальный дизайн для iPAD/iPHONE.

В НАЛИЧИИ Все номера, начиная с №5 (164) 2011. Причем №5 за 2011 год — бесплатно. Просто берете и скачиваете.

КАК ПОКУПАТЬ В App Store (или в iTunes Store на компьютере) найдите «Игромания» по поиску. Скачайте бесплатное приложение — наш киоск. Зарегистрируйтесь в нем — или зайдите по вашему логину на Igromania.ru. Перейдите на закладку «Киоск», нажмите значок обновления в правом верхнем углу (на iPAD) и выбирайте интересующие вас номера.

МЕТОДЫ ОПЛАТЫ Как принято в App Store.

ВАЖНО

- Упрощенный дизайн с легкой навигацией. Крупные и четкие иллюстрации.
- «Видеомания» прилагается. Загруженное видео можно удалять, для экономии места на диске, и снова закачивать.
- \+ Еще здесь можно почитать новости от сайта «Игромания.ру».

3. ЖУРНАЛ С ДОСТАВКОЙ

В КОНВЕРТИКЕ С ЛЕНТОЧКОЙ

МЕСТО магазинжурналов.рф (именно так, кириллицей)

ДОСТАВКА С курьером по Москве, по почте (Россия и страны бывшего СНГ) и даже лично со склада.

ФОРМАТ Да, та самая «Игромания», в полиграфии, с диском, постером и наклейками.

В НАЛИЧИИ Как свежие номера, так и, частично, более ранние, за 2008—2011 годы. С диском и без, на ваш выбор.

КАК ПОКУПАТЬ Как и в любом онлайновом магазине! Зайдите на сайт, накидайте что нужно в корзину, оформите заказ.

МЕТОДЫ ОПЛАТЫ Курьеру лично в руки, банковским переводом, по банковской карточке или через любую из популярных платежных систем. Короче, как угодно.

ВАЖНО

- Если журнал заказан заранее, его отправят вам одновременно с началом розничных продаж или даже чуть раньше.
- Отправка одного номера по почте в пределах России, без учета стоимости самого номера, обойдется где-то в 55 рублей. Если берете несколько номеров разом, то заметно дешевле.
- Доставка в большинство регионов РФ занимает пять-семь дней.

ДЕШЕВЛЕ

у нас везде цены гораздо ниже, чем в рознице

СКИДКА ПРИ ПОДПИСКЕ

действует в «Игромании Digital» и на магазинжурналов.рф

МИР ФАНТАСТИКИ — издаваемый нами журнал «Мир фантастики» есть и в «Игромании Digital», и на магазинжурналов.рф

SMS-РАССЫЛКИ

ДЕРЖАТЬСЯ В КУРСЕ

Краткие игровые новости и микро-рецензии на ваш мобильный. Для абонентов «Билайн».

Новости: подписаться — позвоните на номер 0684717, отписаться — 0684739.

Микро-рецензии: подписаться — позвоните на номер 0684510, отписаться — 0684511.

Стоимость: 1,7 рублей в день.

Сервис предоставляет temanews.ru. «Игромания» — в разделе «Стиль жизни».

ДЕЖА WII U

Чтобы преодолеть средние результаты на старте Wii U, Nintendo нужно выложиться полностью

Сатору Ивата утверждал, что **Nintendo** научилась на запуске 3DS и больше не повторит своих ошибок, но если и так, то за почти два года корпорация не сделала достаточно выводов. Действительно, линейка запуска Wii U оказалась не такой ужасной, как у 3DS, но это не значит, что первые месяцы консоль прожила удачно. Неплохо стартовав и продержавшись декабрь, она пережила серьезный спад продаж в январе — да такой, что Nintendo пришлось устраивать интернет-конференцию Nintendo Direct с преждевременными анонсами некоторых игр. Ожидаемые на E3 новые 3D Mario, Mario Kart и Super Smash Bros. должны исправить ситуацию, но вопрос сейчас стоит не в том, будут ли на Wii U игры, которые на ней должны были появиться в любом случае. Вопрос в том, появится ли на ней что-то за пределами этого, — и, похоже, именно ответ на него позволит узнать, что ждет новую домашнюю консоль Nintendo в будущем.

ПЕРВЫЕ ШАГИ

Никто не должен удивляться, что Wii U начала именно так: схожая судьба была у всех консолей последнего времени, кроме Wii, схожая судьба будет у будущих консолей — если они, конечно, не предложат что-нибудь совсем неожиданное. Судить систему не то что по первым месяцам, по первому году — глупо и непрофессионально. По такой логике PS3 можно было сразу списывать со счетов, да и Xbox 360, признаться, тоже смотрелась не слишком выигрышно. Вот и получается, что время не так сильно поджимает Nintendo, но это только пока. Компании уже нужно начинать задумываться над тем, как без потерь пере-

СЛЕДУЮЩИЙ ШАГ

Наверняка многие упустили официальное сообщение о том, что Nintendo проводит внутреннюю реструктуризацию, в результате которой подразделения компании, разрабатывающие портативные и домашние консоли, объединятся в один отдел. Но Сатору Ивата сразу пресек все фантазии по поводу того, что в будущем корпорация готовится выпустить комбо-консоль, которая объединит в себе игровую телевизионную и портативную приставку. По его словам, это всего лишь оптимизация, которая к тому же поможет разрабатывать единую программную среду для всех будущих платформ. Более того, он загадочным образом не стал исключать, что, кроме 3DS и Wii U, в обозримом будущем может появиться некая третья платформа. Аналогичная перегруппировка затронула и команды разработчиков: в частности, Сигеру Миямото уходит с поста генерального менеджера проектов Nintendo EAD и переходит на работу над мелкими играми с молодыми разработчиками, благодаря чему появляется надежда на новые крупнобюджетные серии производства компании. Миямото ушел сам, признав, что его авторитет мешает раскрываться талантам, — что же, пускай хотя бы так.

НОВЫЕ ИГРЫ ДЛЯ WII U ОТ NINTENDO

THE LEDEND OF ZELDA: THE WIND WAKER HD

Подсмотрев на то, чем последние несколько лет занимались как западные, так и японские издатели, Nintendo тоже решила ретушировать одну из своих игр поколения GameCube. Обновление пойдет дальше графики, очень, надо сказать, впечатляющей, — Ивата заикнулся о том, что будут исправлены и какие-то недочеты в геймдизайне. Судя по всему, речь идет о заключительной части игры перед самым финалом, известной своей занудностью и неизобретательностью.

X

Загадочная игра от создателей лучшей японской RPG уходящего поколения консолей **Xenoblade Chronicles**. **X** — то ли прямое продолжение, то ли приквел, то ли хитрый спин-офф старой вселенной. Так или иначе, если судить по показанным кадрам, выглядит игра превосходно и наверняка будет претендовать на звание лучшей jRPG поколения наступающего — просто по той причине, что японские разработчики все меньше внимания обращают на ролевые игры для больших консолей.

SHIN MEGAMI TENSEI X FIRE EMBLEM

Самый неожиданный анонс последнего времени, кроссовер, который, наверное, никто и не просил, может стать важным шагом на пути завоевания Японии. Для тех, кто любит игры **Atlus**, эта игра может стать и намеком на то, что пора бы познакомиться с серией **Fire Emblem** — тем более с выходом Awakening на 3DS в ближайшее время это самый подходящий момент.

YARN YOSHI

Nintendo уже выпускала **Kirby's Epic Yarn**, очаровательную, очень красивую игру и неожиданный ход для серии, где Кирби попал в мир ниток. Новая игра про Йоши — от тех же людей (студии **Good-Feel**) и, судя по всему, примерно о том же, на что жаловаться не приходится. Как и предшественница, смотрится она великолепно, за прошедшие два года этот запоминающийся стиль так никто и не повторил.

жить выход новых консолей **Sony** и **Microsoft**, которые наверняка захотят задавить сильно обидевшего их конкурента в самом начале поколения, пока есть время.

Эта линия атаки уже началась. Nintendo анонсировала несколько новых игр, представила свои планы на E3 и наметила улучшения сервисов. Ее по-прежнему подстерегают финансовые проблемы: по итогам отчетного года, заканчивающегося 31 марта, компания вновь терпит убытки, связанные не столько с курсом йены, который пошел на снижение, сколько с изначально завышенным прогнозом продаж Wii U и игр для нее. Новый прогноз — 4 миллиона приставок — вполне выполним, но если не начать регулярно выпускать игры уже с апреля, то могут возникнуть новые проблемы. Терпение инвесторов заканчивается, и, когда Сатору Ивата говорит, что делает все возможное, чтобы вернуться в следующий отрезок к прибыли, он воспринимает этот вызов со всей серьезностью.

В долгосрочной перспективе у Nintendo все хорошо. Дела у 3DS налаживаются, а в октябре выходит первая в истории полноценная 3D-версия **Pokemon**, которая все расставит по местам. Но до этого еще надо дожить: предстоящей весной и вплоть до E3 компанию будут атаковать конкуренты, а учитывая, что заручиться поддержкой сторонних разработчиков пока что почти не удалось, из-за этого могут возникнуть серьезные проблемы.

СПАСАТЕЛЬНАЯ КАПСУЛА

Сценарий, по которому Wii U вырулит в плюс, как это сделала 3DS, возможен, хотя компания и исключает снижение цены, утверждая, что на нынешней комплектации консоли она и так теряет деньги. Обещая в следующей группе своих игр не только внутренние, но и внешние улучшения, Nintendo не должна забывать о том, что современные консоли не ограничиваются играми, это во многом сервисы. Здесь пока есть проблемы, которые надо срочно решать, — обещанные весеннее и летнее обновления прошивки вроде бы должны с этим справиться. Вместе с одним из них появится долгожданная Virtual Console с ретроиграми, а пока ее не будет, Nintendo предлагает выборочный винтаж из своей коллекции всего по 12 рублей. Среди них, например, первая часть **F-Zero** и **Super Metroid**. Новые части этих серий очень хотелось бы увидеть на Wii U, но пока по этому поводу ожидаемый молчок, по крайней мере до E3.

Над своими сериями и расширением разнообразия линейки нужно продолжать работать, но не менее важно внимание западных издателей — без них в этот раз, пожалуй, обойтись не удастся, учитывая, что компания испытывает трудности с переходом на HD-разработку. В Nintendo это уже поняли, поэтому не стоит удивляться более активным совместным проектам вроде **ZombiU** и **Rayman Legends** — их станет только больше. Между тем предпринимается не все возможное: что мешало, например, поучаствовать в распродаже **THQ**, получив еще одно укрепление на Западе? Широкий фронт работы не должен ограничиваться теми областями, где Nintendo чувствует себя комфортно. Пора разрешить онлайновые проблемы, избавиться от устаревшей системы привязывания цифровых версий игр к одной консоли, придумать что-нибудь с региональными ограничениями. Все это решаемо, но начинать работать надо прямо сейчас — и работать много.

К скепсису Nintendo не привыкать. Большой любитель прогнозировать и ошибаться Майкл Пахтер рисует для консоли очень печальное будущее после анонса наследниц Xbox 360 и PS3. Но из года в год становится заметно, что Nintendo на протяжении последних лет почти никогда не давали адекватной оценки: ее то несколько переоценивали, как в лучшие для Wii и DS времена, считая, что она не может ошибиться с выпуском новых продуктов (прямо в духе **Apple**), то недооценивали, как сейчас. Находясь под прессом, любой бизнес показывает лучшее, на что он способен. Совсем скоро мы увидим это на примере и Sony, и Nintendo. Для японских корпораций не то что наступают — уже несколько лет как наступили непростые времена. Но намеренно принижать их — последнее дело. Очередное восхождение для обеих корпораций может быть прямо за углом, но Nintendo, уже проходившей этот путь, все-таки чуть проще — с виду это тот случай, когда один и тот же трюк проходит дважды. ■

КТО ПЕРВЫЙ НАЧАЛ

Индустрии видеоигр нужно решить, как отвечать на обвинения в массовых убийствах

Насилие в видеоиграх мы не так давно обсуждали на примере Брейвика, но совсем недавно случилось еще одно массовое убийство детей, на этот раз — в американском Ньютауне штата Коннектикут. И если в случае с Брейвиком видеоигры приплетали скорее заодно (это был прежде всего политический вопрос), то произошедшее в начальной школе Сэнди Хук восприняли совсем по-другому. История двадцатилетнего Адама Ланзы, застрелившего 27 человек (среди них его мать, а также 20 детей), описывается стереотипом замкнутого, забитого, нелюдимого нерда, сошедшего с ума, который еще и где-то даже чересчур любил видеоигры.

ВСЕОБЩИЙ УРАВНИТЕЛЬ

В школе у Ланзы диагностировали синдром Аспергера — часто упоминаемую форму аутизма, которой, судя по всему, страдает Шелдон из ситкома «Теория большого взрыва». Он сторонился сверстников и почти никогда не появлялся на людях. Бывшие одноклассники вспоминают, что он оживлялся только тогда, когда все собирались играть в **Call of Duty** и **Counter-Strike**. Возможно, это было связано с тем, что мать Адама коллекционировала оружие. Именно так он его и заполучил: незадолго до стрельбы молодой человек подал заявку на получение винтовки, но затем отказался проходить стандартную процедуру в ФБР. Учитывая, что Ланза подготовился к расстрелу заранее, раскидав сотни зарядов рядом со школой, вырисовывается портрет психопата, который — давайте не исключать эту версию — мог репетировать его в видеоиграх.

Трагедия в Ньютауне расколола американское общество, как и месяцем ранее на президентских выборах. Одни заявляли, что право на оружие немедленно надо ограничить, другие отвечали, что его охраняет вторая поправка конституции, предусмотренная отцами-основателями на тот случай, если к власти придет тиран. Совершенствовать же надо, говорили они, медицинские процедуры, а заодно, наконец, разобраться — вызывают видеоигры с реалистичным насилием агрессию или нет. Политикам и городским сумасшедшим из обоих лагерей версия про Call of Duty понравилась, да и сами разработчики поддержали версию, выдвинутую Уорре-

«НСА действительно поручила нам разработать это приложение, предоставив официальную лицензию. Извините, но комментировать остальное я не буду, это слишком щепетильный вопрос». *— Эндрю Молтин, генеральный директор MEDL Mobile*

СТРЕЛЬБА ПО МИШЕНЯМ

Национальная стрелковая ассоциация США, один из основных оружейных лоббистов в стране, в дни после трагедии в Ньютауне сильнее других обвиняла в ней развлекательную индустрию, а особенно — видеоигры. Это нисколько не помешало появиться интерактивному приложению NRA: Practice Range в App Store. Кроме энциклопедических и законодательных сводок, правил пользования оружием и новостей ассоциации, оно предлагает вполне себе стрельбище — с разными пистолетами, автоматами и винтовками. Его выход вновь расколол американцев. Кто-то посчитал, что это жутко некрасивый и лицемерный поступок со стороны НСА, а кто-то поддержал и призвал незамедлительно скачать, пока на Apple не надавила администрация президента. В итоге все давление кончилось петицией, в которой Тима Кука призвали убрать игру из App Store, но ответа так и не последовало. Многие не без оснований считают, что в американском обществе хватает мифов, связанных со стрельбой, к тому же многие не знают, как правильно обращаться с оружием. С этим и правда надо бороться, но такой ход больше похож на неумелую агитку, чем на образовательный позыв.

ПРАВИЛА ВОЙНЫ

Незадолго до ухода с должности главы Пентагона Леон Панетта разрешил женщинам участвовать в боевых действиях. Запрет на это действовал с 1994 года, но со временем отношение в оборонном ведомстве к вопросу поменялось. Схожие настроения появились и среди разработчиков, все больше геймдизайнеров считают, что женщины должны играть в современных шутерах не только сопутствующие, но и главные роли. Это вообще удивительный момент: женщины в играх чем только не занимаются — гробницы расхищают, сражаются с зомби и инопланетянами, — а вот представить девушку на месте условного капитана Прайса почему-то не выходит. Не так давно по этому поводу высказалась семейная пара Ромеро (жена Джона, Бренда, тоже игровой разработчик, известная своим, можно сказать, научным трудом Sex in Video Games). Ромеро верят, что в ближайшем будущем появится с виду обычный военный шутер, у которого будет главный не герой, а героиня — молодая девушка, полная желания проявить себя в бою. Джон надеется, что ее изобразят не стереотипной куклой, а настоящей женщиной — признаться, у видеоигр с этим обычно большие проблемы.

Вспоминаются всего три случая, когда игроки примеряли на себя роль женщины-солдата: в **Medal of Honor: Underground** для PS1 предлагалось сыграть за Мэнон, сражавшуюся на стороне французского сопротивления, в старом консольном ответвлении **Call of Duty: Finest Hour** была русская Таня, а в **SOCOM 4: U.S. Navy SEALs** в отряде числилась кореянка Пак Юн Хи.

«Этой акцией мы хотели показать, что любителям видеоигр не безразличен окружающий мир. Мы понимали, что кто-то сочтет это наивным, даже рекламным шагом, но когда идея пришла нам в голову, то всем уже стало все равно. Мы хотели, чтобы игроки объединились вокруг одной проблемы, и мне кажется, что хотя бы на 24 часа это получилось». — Антуан Пирмен, глава GamerFitNation, организатор акции Online Cease Fire

ном Спектором еще на E3: насилие в играх превращается в фетиш, жестокость мешает им раскрывать свой потенциал. Полное молчание руководителей игровых компаний позволило отдельным людям обвинить всю развлекательную индустрию в том, что она на насилии наживается. Справедливости ради, Голливуд и телевидение в первый месяц после стрельбы тоже притихли, отложив премьеры фильмов с насилием и сосредоточившись на более позитивных лентах. Это тоже своего рода лицемерие — всем понятно, что меры временные.

Мало кто вспоминал, что, кроме Ланзы, шутерами увлекаются более 80% американских подростков. Мало кто просил их продажу ограничить: в прошлом году эта затея провалилась, когда американский суд окончательно постановил, что игры защищает не вторая, но первая поправка. Кто-то устроил акцию «День без онлайн-шутеров», когда сотни игроков договорились посвятить свое время другим играм. В городке Саутингтон, находящемся близ Ньютауна, местные магазины обменивали жестокие видеоигры на подарочные купоны, а в соседнем Массачусетсе убрали все игровые автоматы с шутерами.

ЧЕСТНЫЙ ГРАЖДАНИН

Но обычным, законопослушным игрокам в шутеры в США переживать не стоит. Сваливать ви-

ну на видеоигры старый новый вице-президент страны Джо Байден не собирается. Барак Обама поручил именно ему предложить пакет новых мер, но прежде, чем он это сделал, вице-президент собрал в Белом доме руководителей ведущих игровых компаний. Байден объяснил им, что не собирается делать из индустрии козлов отпущения, понимая, что она ни в чем не виновата. Тем не менее он полагает, что какая-то социальная ответственность у создателей игр все-таки должна быть, они должны понимать, что введенных ими мер пока слишком мало и полностью ограничить игры с насилием от тех, кто их видеть не должен, не получается, — а значит, еще есть, над чем подумать.

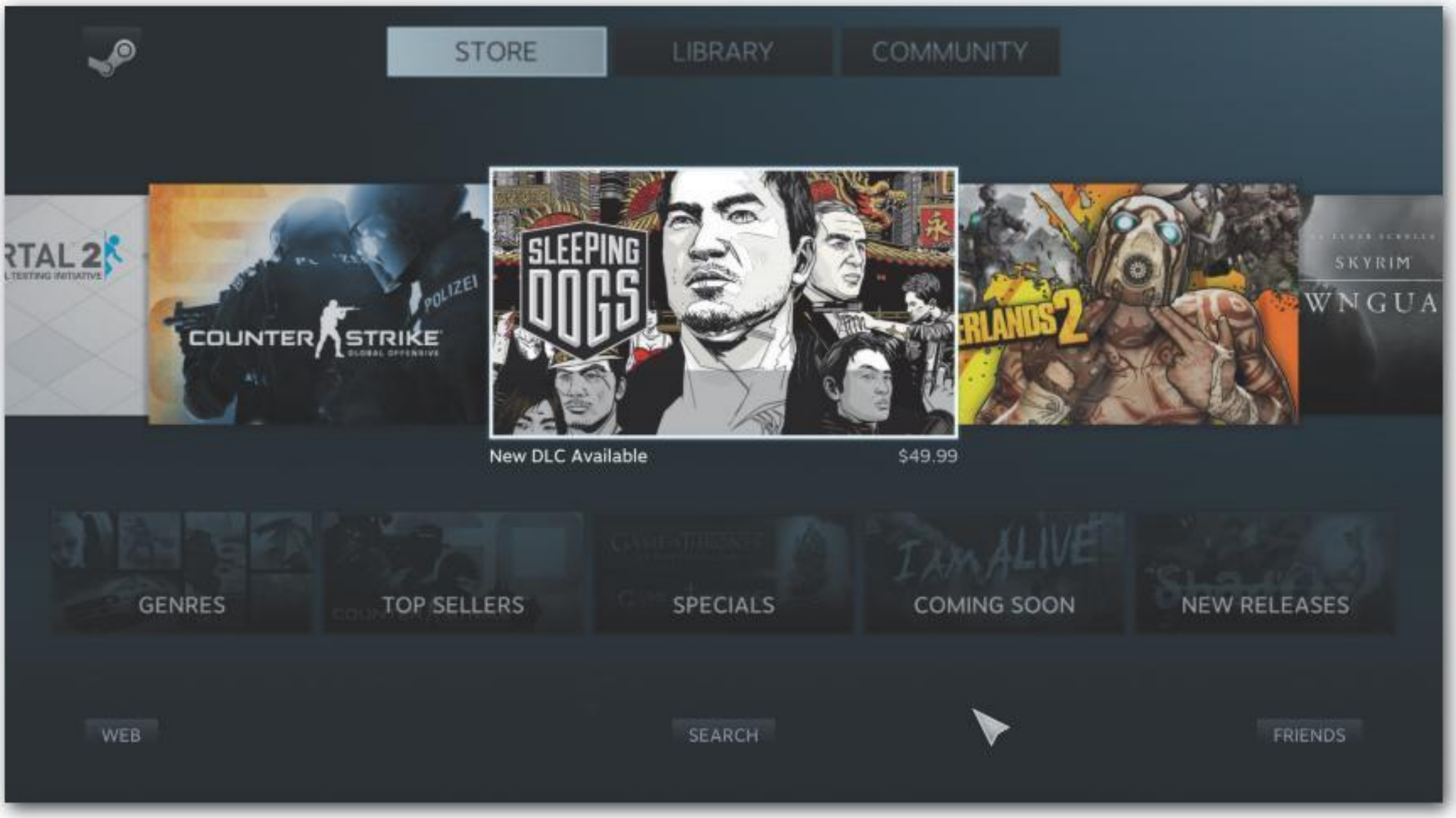
Непонятно, почему собирать генеральных директоров должен президент США. Им самим давно пора бы решить, что делать, как отвечать на обвинения, самим провести прозрачные, честные исследования и постараться сделать так, чтобы к сумасшедшим жестокие шутеры больше не попадали. Это ни в чьих-то еще, а в первую очередь в их интересах, чтобы у видеоигр имидж менялся в лучшую сторону, чтобы их не очерняли и не заваливали судебными исками просто так. То, что из раза в раз скандалы разворачиваются по одному и тому же сценарию, говорит о том, что кто-то не извлекает из этого уроки, но совершенно точно есть те, кому они всегда выгодны.

Вы не найдете ни одного приличного человека на официальном уровне, который бы говорил, что в массовых убийствах виноваты жестокие игры, — начиная от местных шерифов и заканчивая высшим руководством. Эта тема выгодна единицам, и пора бы уже научиться простейшей самообороне, которая позволит не проигрывать постоянную медиавойну. Нужны свои лоббисты, нужны реальные факты и доказательства, причем они не должны ограничиваться игровыми ресурсами, а находить выход в мейнстрим-прессу. Только так из этого непрекращающегося цикла взаимных обвинений и перекладывания ответственности с одного на другого можно найти выход. Когда нет очевидного виноватого, все перекладывают на того, кому нечего сказать в ответ. Пока у игровых издателей не появятся зубы и уважение к тому, что они делают, поправок в лучшую сторону ждать не стоит. ■

Встреча вице-президента США Джо Байдена с генеральными директорами игровых компаний.

ПАРОВАРКИ

Steam Box и Project Shield могут рассчитывать только на ниши



Valve любит не только издеваться над фанатами, но и периодически их радовать. Иногда она совмещает одно с другим. Вот вроде бы прошла CES, где существование Steam Box в том или ином виде никто скрывать не собирался, а вопросов все равно осталось очень много. Даже после того, как обросший седой бородой Гейб Ньюэлл всем рассказал, что думает о будущем видеоигр и что готовит Valve на ближайшее время. Иногда кажется, что эта аура таинственности и в то же время полная открытость в интервью доставляет ее сотрудникам какое-то особенное удовольствие. Со стороны непросто описать, как работает Valve, а изнутри, наверное, еще сложнее. Поэтому приходится довольствоваться тем, что есть, собирать информацию по частям и надеяться, что выстраиваемая картина хотя бы немного похожа на правду. Если так, то Steam Box выходит интригующим предложением, которое, однако, объяснимо переоценивают.

СКОРОСТЬ МЫСЛИ

Когда разговаривают о консолях, то зачастую забывают: это не только сами коробки с железом, но еще и контроллеры, а также прочие другие аксессуары. Пусть даже Steam Box не будет консолью в привычном понимании слова, какими-то приставочными чертами она обладать будет. Так, уже сейчас из заявлений разных сотрудников становится ясно, что какой-то фирменный контроллер с ней поставляться все же будет. Гейб Ньюэлл много говорит о том, что недоволен современными устройствами ввода — что клавиатурой с мышью, что геймпадами. Ему кажется, что прогресса в этой сфере давно нет, поэтому Valve, проектируя свою будущую «коробку», очень много уделяет внимания дизайну всех компонентов. Ньюэлл сомневается в том, что у моушен-контроллеров большое будущее (по его мнению, ничего лучше Wii Sports для них так и не появилось), а вот считывание биометрических показателей его очень и очень интересует. Пульс, температура тела и многое другое можно неожиданным образом использовать в играх. На конкретные примеры Ньюэлл указывать не стал, лишь намекнув, что внутри компании уже появилась куча идей, которые ждут реализации. Это не единственное направление мыслей внутри Valve, еще их интересуют технологии отслеживания взгляда. Впрочем, если биометрические компоненты мы можем увидеть уже в стандартизированном Steam Box, то с датчиками и новыми интерфейсами нам еще придется подождать.

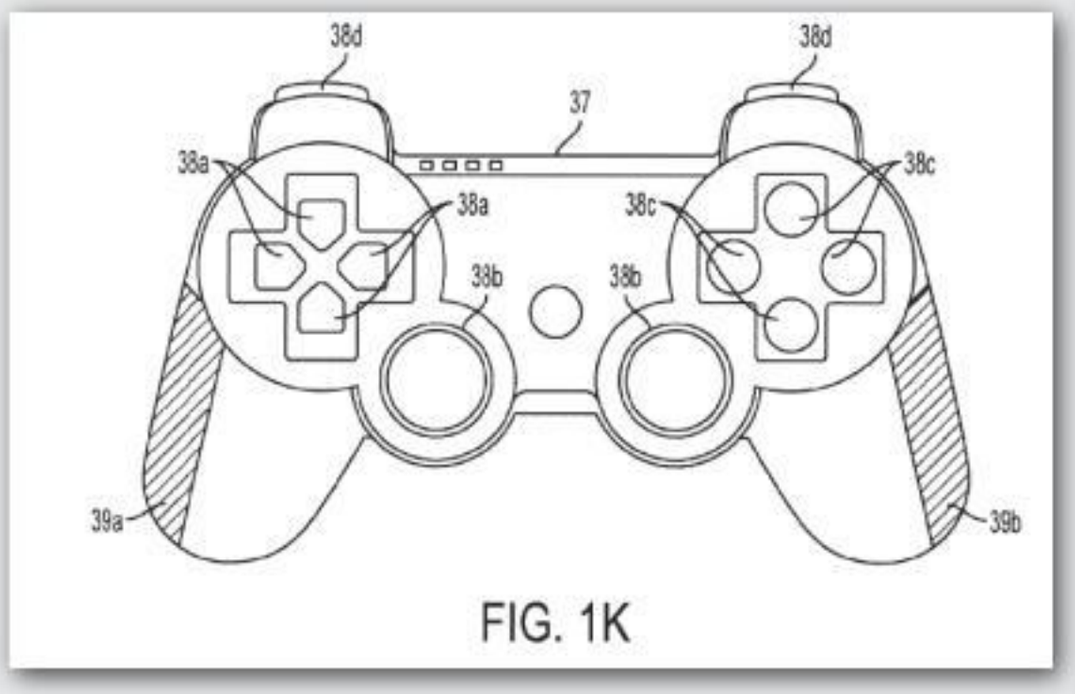


FIG. 1K

«Я и правда заинтересован в Steam Box. Если мне понравится железо, которое предложит Valve, я обязательно поддержу платформу. Те концепты, которые они представили, меня очень заинтриговали <...> Как по мне, у игр для Linux есть целый ряд преимуществ по сравнению с Windows. Это связано с устройством самой системы: прямой доступ к устройствам без задержек, выше качество драйверов, больше свободной оперативной памяти. Я думаю, что в сообществе разработчиков такой переход многие бы восприняли с облегчением». *— Тимоти Лоттес, создатель алгоритма сглаживания FXAA*

ФЕЙС-КОНТРОЛЬ

Если бы Valve захотела всерьез выйти на консольный рынок, ее бы ждало сразу несколько барьеров. Начнем хотя бы с того, что это частная компания, которая очень дорожит своим статусом: ей не нужно постоянно отчитываться перед инвесторами и работать в первую очередь на других людей — они сами себе хозяева. Но без дополнительного капитала такой ход просто не прошел бы, а значит, с частью независимости пришлось бы расстаться. Так что Valve поступает гораздо хитрее: консоли следующего поколения приближаются к PC, по сути, представляя собой персональные компьютеры с брендами, особым комплектом и уникальной операционной системой, а Valve заимствует то лучшее, что есть в консольном мире, — стандартизованность архитектуры. Из-за этого сближения полюсов, которые когда-то были полными противоположностями, выходит, что новичкам можно почти без затрат задеть часть аудитории конкурентов, нисколько их не обидев.

Ведь, в самом деле, не может же себе Valve позволить не выпустить свои следующие большие игры для обычных PC, Xbox и PlayStation? Не может, конечно, — но и мириться с Windows 8 и тем, что продажи персональных компьютеров падают, явно не собирается. Отсюда явное желание делать систему на основе Linux, хотя в Valve обещают, что человек, купивший их фирменный Steam Box, если он очень сильно захочет, сможет легко на нее поставить Windows. Такая открытость и отличает проект Valve от консоли — он дает достаточно свободы тем, кому она действительно нужна. Пока что все это остается на стадии концепции: на CES показали несколько прототипов, но ни один из них не считается серьезной разработкой, а что касается сторонних продуктов вроде Xi3 Piston, то Valve разве что будет ставить на них одобряющий логотип Steam — вроде того, что делала The 3DO Company для своего печально известного «аудиовизуального центра».

Над своей железкой Valve начала работать еще в 2011 году, когда в компанию позвали первых инженеров. Не исключено, что они замешаны и в создании Source 2, — наверняка Valve хочет, чтобы следующее поколение началось для нее в комплементарной среде, где все друг друга дополняет. Важны верная цена (расчет идет на $300), правильный момент запуска, небольшой размер, бесшумность и мощность системы. Это все пока крайне приблизительно: рассказывая о системе, сотрудники Valve постоянно напоминают, что ей предстоит еще долгое тестирование и обкатка, призывая набраться терпения.

ГОСТИНЫЙ ДВОР

План Valve захватить квартиры прост и понятен. Делается все через Steam Big Picture, органично переносящую сервис на здоровенные телевизионные панели. В проекте Steam Box упоминается функция сервера — возможность стриминга сразу на несколько телевизоров по всему дому, с использованием того же числа контроллеров. Замысел амбициозен, но, чтобы затея начала двигаться, Valve и посетила CES, надеясь убедить производителей железа в том, что двигаться надо в том же направлении, что и они. Тем перспектива более упорядоченного рынка, где нет такого хаоса, который есть сейчас, нравится. А разработчики и так довольны — они знают, насколько для Valve важна программная экосистема, которую они в Steam и так подвели близко к идеалу. Поэтому у Steam Box обязательно будут те же сервисы, что и у современных консолей, а может, и немного больше — все-таки намечается сочетание преимуществ компьютеров и приставок в верной пропорции.

Все это звучит здорово, но вряд ли сейчас хоть кто-то в Valve потирает руки, ожидая захвата всего мира. Для консольных игроков Steam Box может стать толковой альтернативой сложным для них PC, позволяющей не сталкиваться с разными проблемами, которые выбор нового компьютера непременно вызывает. Для PC-игроков это шаг в сторону еще большего числа мультиплатформы и перспективы улучшенной оптимизации под конкретные системы. Но между тем нельзя забывать, что эти две непересекающиеся аудитории ограничены: чтобы вытащить людей из Xbox Live или PlayStation Network, нужно гораздо большее, да и Valve это не надо. Steam Box может стать для них еще одной неплохой статьей дохода и способом диктовать свои условия в дизайне игровых сервисов — и не более того. Складывается впечатление, что сама компания оценивает свои перспективы и возможности куда реалистичнее, чем пресса и игровое сообщество, — это одновременно и удивительно, и немного печально.

ТИГРОВЫЙ ОКРАС

CES не посвящали одной Valve, более того — сильнее всех удивила как раз NVIDIA своим внезапным анонсом портативной консоли под то ли кодовым, то ли почти финальным названием Project Shield. Это симбиоз сразу двух идей: во-первых, это независимое мобильное устройство на базе Android, с полным доступом ко всей библиотеке операционки Google, а также специальному онлайн-магазину NVIDIA, во-вторых, это устройство для стриминга игр с мощного PC с производительной видеокартой на 5-дюймовый ретина-дисплеей Project Shield с мультитачем, а также на ТВ. Еще это способ разрекламировать новую линейку процессоров Tegra 4, которая в производительности легко побеждает нынешнего лидера портативного пространства PlayStation Vita. Дойдет до того, что Project Shield сможет декодировать видео в модном разрешении 4K и работать с соответствующими телевизорами. Дополняется все полноценным контроллером, к которому экран только пристегивается, хорошим для системы подобного уровня звуком, 5-10 часами игры и сутками проигрывания HD-видео — звучит почти как мечта.

В какой-то мере так и есть. Это хай-энд-устройство для тех, кому не жалко тратить деньги на самые современные технологии, а также для тех, кто любит компьютерные игры, но по каким-то причинам больше не может за ними в прямом смысле сидеть. Пока что NVIDIA замалчивает цену, что немного странно. Запуск Project Shield намечен на второй квартал этого года, поэтому пора бы свои планы разглашать. С другой стороны, можно вспомнить заявление компании, согласно которому она не собирается продавать устройство ниже себестоимости (это неудивительно — собирать лицензионные отчисления будет не с кого, а сама NVIDIA игры не производит). В таком случае все понятно: отметка окажется высокой, да еще и не забудьте добавить в ценник стоимость видеокарты для настольного PC, если хотите насладиться платформой по полной.

Вот и получается, что вновь все звучит амбициозно и интересно, а на деле выходит, что аудитория у этого продукта вновь узкая, совершенно точно не соперничающая ни с PlayStation Vita, ни тем более с Nintendo 3DS. Это хорошо, что индустрия выросла до такого масштаба, когда может позволить себе существование таких разных платформ, заточенных под нужды не какого-то стереотипного игрока, а конкретных людей. Есть подозрение, что в будущем разнообразия станет только больше и не все друг другу будут мешать. Каждый отыщет себе нишу — у кого-то она постепенно превратится в нечто большее, кто-то останется доволен прежними размерами.

Когда Кадзуо Хирая недавно спросили, что он думает по поводу всех этих новых платформ, он честно ответил, что для него анонсы не стали неожиданностью. Другое дело, что просто так войти на рынок им не удастся, — Хираи на этом рынке уже не один десяток лет и знает, про что говорит. Но это не значит, что войти на него нельзя никак. Кто знает, вдруг тот же Steam Box сыграет в троянского коня и нащупает почву, чтобы затем втиснуться в компанию Nintendo, Sony и Microsoft. Не важно, с какой стороны, — важно, что рынок видеоигр наконец-то вновь оживился. И это только начало. ■

ОДИН ОТРЯД

Само собой, что никто не спешит анонсировать игры для Project Shield, вряд ли это окупится в ближайшей перспективе, да и не с расчетом на эксклюзивы создавалась система. Но одну довольно заметную игру (пусть и эксклюзив временный) NVIDIA все-таки заполучила. Речь идет об **ArmA Tactics** — пошаговой стратегии **Bohemia**, где вы командуете четырьмя бойцами. Предполагаются как случайно сгенерированные миссии, так и полноценная сюжетная кампания. Выглядит все это довольно интересно, но учитывая, что портирование на другие платформы, включая iOS, PC, Mac и Linux, ожидается через несколько месяцев после выхода ArmA Tactics на Project Shield, вряд ли кто-то будет покупать устройство ради нее. Скорее это станет приятным бонусом для тех, кто готов потратиться, чтобы играть в PC-игры лежа.

ВЫХОД В ЛЮДИ

Упрощение Dark Souls 2 не должно настораживать поклонников серии

Namco Bandai очень долго искала и наконец нашла ту редкую серию, за которую можно уцепиться. Японский издатель долго не знал удачи, долго пытался найти что-то такое, что вернуло бы ему привычный статус за пределами Японии и позволило бы обитающим в интернете больше не называть ее обидным «Scamco». Совершенно неожиданно такой спасательной шлюпкой стала серия Souls. Сначала **Demon's Souls** стала редким эксклюзивом PS3 первой половины ее жизни, из-за которого резко и немедленно хотелось купить консоль, а затем расширившая платформерное присутствие **Dark Souls** показала, что на жесткие, жестокие и сложные ролевые игры с экшеном по-прежнему есть спрос. Здесь даже важно было не количество, а качество: Namco и **From Software** попали именно в ту аудиторию, которая несколько лет от них привычно плевалась.

Dark Souls стала бенефисом геймдизайнера Хидетаки Миядзаки, до этого ничем особо не запомнившегося. Подарив игрокам прекрасный фэнтезийный мир под японским взглядом, он нашел отличный способ, как заставить их верить в то, что игра перед ними достаточно честна и никогда не по-

ПОВЫШЕНИЕ ПО СЛУЖБЕ

Симулятор боевых роботов **Armored Core**, над которым Хидетака Миядзаки работал до Dark Souls, выходил в западных странах, так что восхождение Миядзаки вместе с серией Souls ни для кого сюрпризом не стало. Другое дело — новые ведущие дизайнеры сиквела, Томохиро Сибуя и Юи Танимура. Самая известная их работа — тоже серия про роботов, только называется она **Another Century's Episode** (или A.C.E.) и за пределы Японии никогда не выходила. Не сказать что мы много потеряли, но у себя на родине игру хвалят, называя ближайшим аналогом кодзимовскую **Zone of the Enders**.

С самой первой части, выходившей на PS2, кроме From Software серией занимался издатель **Banpresto**, известный в Японии также как производитель игрушек. Эта компания отвечает за серию **Super Robot Wars**, две части которой даже умудрились издать на английском. Как видите, меха-игры выполняют в японской индустрии иконическую роль: через них шлифуют мастерство многие таланты, которые затем переходят на работу над другими, более интересными нам проектами. Что же до Another Century's Episode, то лучше не ищите ее видео на YouTube, а не то за будущее Dark Souls вам станет немного беспокойно, — а ведь оснований для этого нет.

Вот так выглядит обычный день в From Software: все за работой над новой частью Dark Souls.

From Software обещает эксперименты. В следующей части может появиться транспорт — например, лодки и колесницы.

зволяет себе подлых приемов. Это редкое достоинство его последних игр для издателя выливалось в недостаток. Понятное дело, что высокая сложность интересна пусть даже миллиону фанатов, но что дальше? Что делать в том случае, если от игры хочешь получить еще больше отдачи, если явно видно, что она может намного больше, если вложить в нее достаточно средств? Учитывая, что From Software всегда выпускала проекты очень разного качества, для руководства Namco это был тот случай, когда упускать возможность было просто нельзя.

Решительным и в какой-то мере предсказуемым шагом следующую игру серии, **Dark Souls 2**, Миядзаки будет видеть нечасто. В самом начале разработки проекта он убедился, что все делается как надо. Изредка его приглашают посмотреть на рабочий билд — убедиться, что разработка идет нормально, а также настоять, чтобы для онлайна вновь использовались выделенные сервера. На этом его роль супервайзера в общем-то и заканчивается, даже советом геймдизайнер поможет не чтобы сильно. Он, конечно, разочарован, но Миядзаки уже ожидает новый, пока не анонсированный проект. Новая это серия или продолжение старой, неизвестно, но расстраиваться у него времени точно нет. Главное, в чем он уверяет фанатов предыдущих игр, — сложность совершенно точно не пострадает, хотя кое-что, возможно, придется подкорректировать.

ВСЕМ НЕЛЕГКО

Тут и начинается самое интересное, тут и появляются вопросы: а что, что все-таки будет исправлено? Пока что From Software рассказывает об этом очень неохотно, предпочитая отнекиваться и заверять, что самые главные черты серии, то, за что ее любят, никто трогать не собирается. Но кое-что выудить у разработчиков все-таки удалось. Так, игра станет чуть более прямолинейной, ее ролевая система — доступной, ее сюжет — более очевидным. В обмен на эти жертвы ее обещают оставить без багов уже ко дню релиза, а не после нескольких патчей, сделать еще более темной и

красивой и поработать над экшен-составляющей.

Namco очень серьезно вкладывается в Dark Souls 2. Очевидцы докладывают, что работающая версия игры особо не уступает как показанному на VGA премьерному видеоролику, так и главным графическим надеждам будущего вроде **Watch Dogs** и **Star Wars 1313**. From Software ясно дает понять, что готова к следующему поколению, в агрессивном стиле увеличив команду разработчиков в два раза. Примерно во столько же больше станет и сама игра. По заверениям создателей, сейчас она уже готова на четверть; принимая во внимание высказывание Миядзаки, что оригинальная Dark Souls в свое время в день релиза на 100% сделана не была, можно констатировать, что разработка идет довольно быстро. Тем не менее игра очень вряд ли выйдет в этом году — ее просто не успеют доделать.

Всем знакомы эти истории, когда поклонники RPG жалуются, что за их деньги взращиваются проекты, которые потом начинают работать на совсем другую аудиторию. Но нужно понимать, что вопрос стоит очень просто. Следующее поколение потребует затрат еще большего количества ресурсов, и тех оптимистичных цифр, которые показывала Dark Souls в рознице, может уже не хватить. Поэтому Namco и пришлось задуматься над тем, чтобы встряхнуть состав разработчиков и дать бренду какое-то новое направление, иначе серия в следующем поколении могла бы постепенно загнуться. Для кого-то заявления об упрощении звучат устрашающе, но давайте быть оптимистами — может быть, экспериментируя с формулой, From Software найдет способ, как ее существенно улучшить, никого не спугнув. Для них и их хозяев это дело принципа: если Namco потеряет Dark Souls, не факт, что она когда-нибудь найдет еще что-нибудь схожее.■

ВРЕМЯ ПЕРЕМЕН

Продолжения запоминающихся RPG зачастую становятся более доступными, чем их предшественники. Такую же цель своим сиквелом преследуют и создатели Dark Souls 2. «Игромания» вспоминает, что произошло с другими прямыми сиквелами ролевых игр, решивших расширить свою аудиторию и тем самым увеличить продажи.

BETHESDA. THE ELDER SCROLLS: MORROWIND (THE ELDER SCROLLS: OBLIVION)

Все зависит от возраста: если вы старше, то ключевые перемены в серии The Elder Scrolls для вас случились с выходом Morrowind, если же младше — то с Oblivion. Так или иначе, перед тем как Bethesda начала собирать своей серией миллионные тиражи, на какие-то уступки пришлось пойти. Как и в других случаях, это касается ролевой системы и ожидаемой миграции в более экшен-ориентированную сторону. Кто-то вспоминает с ностальгией, как The Elder Scrolls, несмотря на свои технические ограничения в самом начале, не только позволяла больше свободы, но и выглядела более свободной игрой. Нельзя сказать, что это ударило по репутации серии, — как встречали Skyrim, не встречали почти ни одну игру со-временности. Видимо, Bethesda сумела оставить нечто очень важное, позволяющее The Elder Scrolls оставаться собой в любом виде, после любых изменений.

SQUARE ENIX. FINAL FANTASY XIII, DRAGON QUEST IX

В Японии поступают так же, как и в западных странах, только с небольшим опозданием. Изначально местные ролевые игры были не чем иным, как упрощенной переработкой старых компьютерных RPG, основанных на системе Dungeons & Dragons. Задумка была проста: вырезаем все скучное и оставляем все интересное. Вот и вышло, что сложность в японских RPG изначально была связана не столько с глубиной ролевых систем, сколько с несправедливым балансом и бесконечной прокачкой. Со временем это решили, а не так давно две ведущие серии жанра, Final Fantasy и Dragon Quest, предприняли новый шаг, упростив входной барьер. Причины у этого не те же самые, что у западных аналогов. Просто так получилось, что японским RPG надо куда-то расти, а иначе они рискуют навсегда остаться на месте. И дело не в аудитории, а в том, как сами их разработчики воспринимают свое место в индустрии.

ВРЕМЯ ПЕРЕМЕН

И если упрощение **Dragon Quest** никак не сказалось на том, за что всю эту серию любят, и она набрала западную аудиторию, то **Final Fantasy** растеряла международную. Прямолинейность **Final Fantasy XIII** не лучшим образом сказалась на жанре, который и так никогда не предлагал особенную свободу выбора. Вот и выходит, что одна и та же компания в рамках одной и той же политики сделала свой самый верный выбор и свою самую большую ошибку, причем непонятно, где случайность, а где — закономерность. Теперь любое продолжение во вселенной Fabula Nova Cristalis будет восприниматься с подозрением, в то время как любая Dragon Quest даже после нежелательного временного ухода в онлайн пойдет на ура.

BIOWARE. STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC 2 — THE SITH LORDS, MASS EFFECT 2, DRAGON AGE 2

После того как BioWare перешла под контроль **EA**, почти любое ее действие сопровождалось критикой фанатов. Большинство еще очень хорошо помнит **Baldur's Gate**, поэтому реакция понятна. Другое дело, что все эти случаи нельзя причислить к одной и той же группе хотя бы по формальным признакам. У всех разные причины, разные детали и следствия: первый вызывает скорее сожаление, второй — понимание, и только третий — заслуженное презрение.

Так примерно и есть. С продолжением **Knights of the Old Republic** произошел скорее несчастный случай, чем просчитанный с самого начала ход. **Obsidian** подгоняли к Рождеству 2004 года, чтобы успеть выпустить игру на Xbox в США, из-за чего качество итогового продукта пострадало. Игру потом доделали в том числе фанаты, но это уже другая история: потеряв свою серию, BioWare ее так потом и не вернула, даже когда ей назначили делать The Old Republic.

И если в случившемся с RPG по Star Wars виновата BioWare напрямую не была, то сиквел к **Mass Effect** компания готовила уже под наблюдением EA и в полной уверенности, что серии нужно продолжать расти, а единственный способ это сделать — упростить то, что вызывало сложности у игравших в первую часть уже игровых «Звездных войн». В итоге и вышло расхождение мнений среди фанатов Mass Effect. Кто-то посчитал, что продолжение стало существенно лучше оригинала и много приобрело в экшен-части, остальные обратили внимание на то, что ролевых элементов осталось не так много и игра, по сути, сменила жанр. С коммерческой точки зрения для EA и BioWare это было удачное решение: за первую неделю продаж **Mass Effect 2** обошла результат Mass Effect за первые полтора месяца на полмиллиона. Неизвестно, какую роль здесь сыграла удачная рекламная кампания, а какую — более доступный дизайн, но отрицать важности и того, и другого для расширения пользовательской базы было бы глупо.

Последний пример, **Dragon Age 2**, совершенно точно самый отрицательный. Немного переборщив с упрощением всего, чего только можно, создатели серии почти ничего не выиграли. От них явно отвернулись те, кому понравилась первая часть, — третью они теперь ждут с опаской. Сделав ставку на экшен и убрав некоторые тактические элементы, новая Dragon Age не смогла перевоплотиться так же удачно, как Mass Effect. В итоге, хоть ей и удалось перегнать **Dragon Age: Origins** по продажам в первые недели просто за счет того, что это было предложение, в последующие месяцы случился обвал, очевидно, связанный с тем, что игра собирала не самые положительные отзывы. Из-за этого перспективы третьей части остаются спорными. BioWare придется доказывать, что ошибки предшественницы они учли, — одного использования Frostbite 2 тут точно не хватит, нужно выдумывать что-то принципиально другое.

«ИГРОМАНИЯ» ОДНОЙ ИЗ ПЕРВЫХ В МИРЕ ПОИГРАЛА В ЭКСКЛЮЗИВНУЮ АЛЬФА-ВЕРСИЮ ИГРЫ

Геворг Акопян

Весть о том, что обожаемый миллионами сериал **Command & Conquer** переходит в «плохо пахнущую» зону free-to-play, взбудоражила фанатское сообщество так, как не смогло бы ни одно землетрясение. Дело в том, что стратегии **Westwood**, а затем и **EA Los Angeles** всегда славились отнюдь не мультиплеером, а немного странноватым, но неизменно обаятельным сюжетным режимом, в котором — и это небывалая редкость для индустрии — историю рассказывали при помощи роликов с настоящими актерами.

Старые поклонники C&C и без того были расстроены тем, в каком направлении развивается серия. **Tiberian Twilight** в корне изменила саму суть C&C, превратив классическую стратегию про грамотную отстройку базы и свирепый танк-раш в суматошную полутактику с контрольными точками и прокачкой. Учитывая, что именно Westwood, выпустив в 1992 году **Dune 2**, предопределили развитие жанра на десятилетия вперед, ситуация складывалась противоречивая.

Поэтому, когда **Electronic Arts** пригласили нас в солнечный Лос-Анджелес поиграть в раннюю альфа-версию **Command & Conquer**, мы были настроены довольно скептически. Как оказалось, зря.

Возвращение к корням

В начале презентации на импровизированную сцену вышел Джон Ван Канегем — настоящая легенда игровой индустрии и глава новообразованной **Victory Games** (не пугайтесь, работают там сплошь ветераны, но об этом мы еще поговорим). Для тех, кто не знает: именно Джон в свое время основал прославленную студию **New World Computing**, создавшую при его непосредственном участии **Might and Magic** и **Heroes of Might and Magic**. Сериалы, которые, как и Command & Conquer, внесли неоценимый вклад в развитие нашей любимой индустрии.

Ван Канегем признался, что фанаты буквально завалили студию письмами, умоляя вернуться к старой концепции. Поэтому перед началом разработки на круглый стол в Лос-Анджелес были приглашены важнейшие люди сообщества (Cypher, Freezy, Zeehypnotis, Zephyr и др.), и все вместе попытались сформулировать, чего они хотят от нового C&C. Сотрудники EA внимательно всех выслушали, посовещались и приняли важнейшее решение — вернуть сериал к корням. То есть передвижные базы (кроулеры), прокачка и прочая чепуха из Tiberian Twilight теперь в прошлом. Новая игра — это, по сути, старый добрый Command & Conquer, только с фантастической графикой, удобным голосовым чатом и системой достижений. Ах да, и за него не надо платить.

«Command & Conquer — это 17 лет истории, 17 игр и миллионы фанатов по всему миру. И прямо сейчас мы готовим C&C нового поколения. Как вы, наверное, уже знаете, это RTS

Фракции настолько уникальны внешне, что даже в одинаковом цвете легко различимы.

AAA-уровня на движке Frostbite 2, которая основана на условно-бесплатной модели». Джон отдельно подчеркивает, что еще несколько лет назад они бы выпустили игру в коробке, как полагается, но нынешние реалии PC-рынка заставляют двигаться в сторону онлайна и социальных интеграций.

«Прежде всего мы хотим, чтобы вам было весело играть в новый Command & Conquer. Мы работаем над тем, чтобы каждый поклонник сериала, каждый любитель жанра получил удовольствие от этой игры». На экране тем временем появляется заставка с тремя мужчинами, лица которых скрывает тень. Если присмотреться, можно распознать знакомые образы: справа явно азиат-коммунист (об этом красноречиво говорит нашивка с красной звездой), слева, кажется, американец (берет и широченные скулы), ну а по центру — араб (арафатка, кудрявые черные волосы и острый подбородок). Помятые американские журналисты за нашей спиной в этот момент одобрительно кивают.

Здесь надо объяснить, почему из подзаголовка исчезло «Generals 2». Дело в том, что сначала EA задумывали просто сделать сиквел стратегии 2003 года, но потом их амбиции заметно возросли — было решено создать одну большую игру, которая объединит в себе все ответвления Command & Conquer. Своего рода солнечную систему

Скриншот, конечно, постановочный, но примерно так все и выглядит. Обратите внимание на полуразрушенную мечеть.

со своим центром притяжения, вокруг которого будут вращаться C&C-планеты. Если на момент релиза мы сможем повоевать только во вселенной Generals, то в течение нескольких лет Victory Games планируют добавить и **Red Alert**, и другие континуумы.

«Самое прекрасное в таком подходе, что мы можем постоянно менять нашу игру», — говорят разработчики. Они придумали для этого процесса собственный термин — live service. Сначала Victory Games добавляют в игру новый контент (карту, режим или что-нибудь еще), затем изучают отзывы игроков и просматривают статистику (насколько популярен новый юнит, как часто игроки используют тот или иной маршрут на карте и т.д.), анализируют полученную информацию и, наконец, адаптируют нововведение таким образом, чтобы оно удовлетворяло предпоч-

Террористы теперь состоят не только из арабов, но и азиатов, негров и белых. Внимание на танки: так как GLA не может ни произвести, ни приобрести их официально, им приходится покупать бронетехнику на черном рынке. Именно поэтому машины такие старые и потертые.

тениям большинства. Либо просто-напросто выкидывают его. «Раньше было так, — рассказывает нам Брайан Фарина, продюсер C&C. — Ты выпускаешь игру, слушаешь отзывы игроков. Потом через год делаешь аддон, и выясняется, что изменения никому не понравились. Но ты уже не в состоянии что-либо исправить! Теперь все по-другому. И это здорово».

Социальная сеть

Списки друзей, приватные чаты, новостные ленты, мультиаккаунты, достижения, статусы, рейтинговые таблицы, видеоповторы, кланы — все, что можно ожидать от слова social в 2013 году, в игре будет. Может, и не на стадии открытой беты, но будет. Peer-to-peer позабыты, теперь балом правят клиентские сервера — как в том же **World of Tanks**. Это повысит надежность и сильно облегчит сбор статистики, а также игру с друзьями, страдающими из-за плохого интернет-соединения.

Перво-наперво отметим — в версии, которую мы смотрели, был только мультиплеер. Как только представилась такая возможность, мы напрямую задали Ван Канегему вопрос, интересующий каждого поклонника сериала больше всего на свете: «Будет ли в игре одиночная кампания, а если будет, то когда?» — «Да, стопроцентно. А вот назвать точную дату я не могу. Мы даже не знаем, когда запустим открытую бету! Впереди еще много работы».

В разговор вступает Брайан: «Дело не в том, что мы не хотим сделать сингл, а в том, что мы не хотим сделать *плохой* сингл. Кому нужна скучная кампания, собранная в жуткой спешке? Для начала стоит наладить процесс создания карт, отточить режимы, оптимизировать сетевой код, настроить баланс сторон, а уже потом приниматься за сюжетный режим». Ведущий дизайнер Сэм Бэс поддерживает коллегу: «Я уже очень много лет работаю над Command & Conquer. Раньше мы занимались одновременно всем — модернизировали движок, рисовали карты, придумывали режимы, писали сценарий. И это сильно сказывалось на качестве игры. У нас все равно получались довольно хорошие кампании, но для этого приходилось идти на всяческие хитрости, менять те или иные моменты в угоду интересным геймплейным ситуациям. Сейчас же мы хотим сделать *целостную* игру. Не имеет значения, выберете ли вы сингл или мультиплеер, механика останется идентичной. Посмотрите на инженера в **C&C 3: Kane's Wrath**. В сюжетной кампании он движется с другой скоростью и может выдержать больше ударов. Тогда это было единственным решением, но сейчас все иначе».

Boom shakalaka boom

В показанной нам версии было всего два режима — сражения и horde (аналог одноименного режима из **Gears of War 3**: вместе с напарником вы должны отбиться от волн вражеской армии). К запуску беты обещают подготовить еще несколько (кооперативные миссии, захват контрольных точек и др.), а потом новые режимы будут планомерно придумывать вместе с самими игроками.

К слову, мы немножко ошиблись, когда пытались угадать стороны в игре. На смену Китаю и США пришли Азиатско-Тихоокеанский альянс (Asia Pacific Alliance) и Евросоюз (European Union) соответственно, и лишь террористы (Global Liberation Army) никуда не делись. Пока переживать не стоит — по большому счету, ничего не изменилось, игра просто

Чтобы командовать такой огромной армией и не сойти с ума, придется объединить юнитов в отряды и выучить горячие клавиши. Иначе о победах в онлайне можно забыть.

стала чуточку политкорректнее. Мы написали «пока», потому что разработчики обещают добавить новые стороны.

Буквально с первых же секунд чувствуешь себя как дома: харвестер не спеша собирает ресурсы, нефтяная вышка качает черное золото, воздух патрулируют вертолеты, а тем временем в бараках тренируются солдаты. Фирменный юмор тоже никуда не делся. Если новоиспеченного строителя тут же отправить на дело, он запричитает: «Даже поспать не дадут сначала!» А если, играя за террористов, построить заводик по производству ядерного оружия, можно услышать с характерным акцентом: «У-у-у, это опасно!»

Заставив себя оторваться от созерцания местных красот, мы решаем испытать древнейшую тактику: собираем десяток танков, парочку истребителей, несколько отрядов пехоты и отправляем их на базу соперника, предвкушая грандиозное представление. В следующую секунду от нашей могучей армии не осталось ни-че-го.

Когда Джон сказал о том, что как начинающие, так и опытные игроки получат удовольствие от нового Command & Conquer, было сложно не насторожиться. Обычно это означает тотальное упрощение всего и вся. Но не в этом случае. Искусственный интеллект в игре действительно впечатляет: даже на легком уровне сложности противника очень непросто сдержать, а уже на среднем, кажется, выиграть вообще невозможно. AI грамотно использует специальные возможности юнитов, агрессивно захватывает ресурсы, постоянно патрулирует пограничную территорию и вообще — явно готовит игрока к будущим сражениям с безжалостными корейскими школьниками. Единственное, в нашем присутствии компьютер ни разу не воспользовался генеральскими спецударами, но этот баг уже наверняка исправили.

Для победы в C&C недостаточно раскачать базу, построить самых крутых юнитов и ждать, что враги будут умирать от одного их вида. Строго необходимо использовать сильные стороны выбранной фракции. Скажем, у GLA нет мощной авиации, зато есть солдат-смертник, который может в два счета разнести любую постройку (если сумеет к ней подобраться), и снайперы. К тому же только у террористов сборщик ресурсов может возводить здания — и наоборот. Азиаты, как и зерги из **StarCraft**, берут числом, но в то же время у них мощнейшие суперюниты. Даже парочки хватит, чтобы поменять расклад сил в матче. Евросоюз представляет собой полный антипод АРА — у них опаснейшие танки и вертолеты, но довольно слабая пехота. EU требуется время на прокачку базы, и это нужно учитывать.

Офицеры, офицеры

Настало время поговорить о генералах. Для тех, кто не играл в аддон **Zero Hour**, поясняем: генерал — это, по большому счету, ваш набор суперприемов. В зависимости от специализации и ранга командира ему будут доступны различные хитрости — истребители-разведчики, сброс мин или токсичных отходов, ковровая бомбардировка, антирадар, лазеры и так далее. Таким образом, пробуя разных полководцев, вы сможете придумать победную тактику для любого соперника.

Сложно представить, но эти неказистые багги чрезвычайно эффективны против тяжелой техники.

Только удовольствие это небесплатное.

Всего деньги можно будет потратить в трех областях. Геймплей: те самые генералы. Бусты: ускоренная прокачка, сбор ресурсов и все в таком духе — привычный обмен денег на время. Кастомизация: аватарки, цвет юнитов, внешность полководцев и т.д. Это единственная категория, в которой предметы будут продаваться исключительно за реальные деньги. Все остальное можно будет купить за внутриигровую валюту, зарабатываемую в матчах.

■■■

Когда мы спросили Брайана и Сэма, как они планируют монетизировать сингплеер, они ответили: «Не знаем. Наша цель — сделать крутую игру, а о том, как на ней заработать, мы еще не думали». И мы склонны им верить. Новый Command & Conquer разрабатывают те же люди, что сделали оригинальные Generals, Kane's Wrath и Red Alert 3, и руководит ими опытнейший геймдизайнер. Victory Games напрямую сотрудничают с фанатским сообществом, не спешат к очередному дедлайну и, судя по тому, что мы видели, все делают правильно. Что касается кампании… Ван Канегем обещал, что она будет. А раз обещал — значит сделает. ■

ZOOM IN, PLEASE

Как разрабатывается Command & Conquer

Обычно мы не заостряем внимание на технических деталях, но, во-первых, перед нами первая RTS, сделанная на движке **Battlefield 3**. Во-вторых, игра потрясающе выглядит. В-третьих, EA пустили нас в священные места — арт-отдел и студию звукозаписи. Так что мы не могли не рассказать вам о тонкостях разработки нового Command & Conquer.

La animation

«Пожалуйста, когда будете играть, крутите колесиком поактивнее, рассматривайте детальки. Мы старались. Даже обидно, что вам придется играть с RTS-высоты, но веселье прежде всего…» — так начал разговор с журналистами Сэм Бэс, главный геймдизайнер проекта. Поверьте, заставлять себя не придется. Когда вы в первый раз увидите, *как* здесь строятся здания, рот непроизвольно раскроется. Наш фаворит — авиабаза. Вокруг стройки возводится невысокий заборчик, рабочие снуют туда-сюда, что-то приколачивают, закручивают, отпиливают. Стоит облако пыли. Погрузчики возят мешки с бетоном, асфальтоукладчик раскатывает взлетную полосу, башенный кран поднимает что-то на крышу. Не успеваешь восхищенно протереть глаза, как перед ними предстает красивейший аэродром. Но знаете, что самое впечатляющее? Анимация постройки авиабазы, как и любого другого здания в игре, для каждой стороны уникальна.

Умберто, ведущий аниматор нового C&C, не без гордости рассказывает о своей работе: «Мы провели кучу времени в попытках убедительно передать стиль всех фракций. Дьявол в деталях». У европейцев все по высшим стандартам: каски, чертежи и дорогое строительное оборудование; GLA делают все небрежно, по-любительски; китайцы работают быстрее и усерднее других.

«Старый движок не позволял закрепить за юнитом больше одной анимации — он либо двигался, либо стрелял, либо получал урон. А теперь, благодаря Frostbite 2, мы можем создавать целые цепочки событий», — с этими словами Умберто открывает редактор и показывает модель тяжелого грузовика GLA с пулеметом в кузове. Сначала он включает анимацию выстрела: солдат начинает палить, его лицо озаряют вспышки от выстрелов, машина трясется, разве что гильзы не отлетают. Затем включается анимация движения: под капотом ревет двигатель, крутятся колеса, но солдат продолжает стрелять как ни в чем не бывало. Наконец, срабатывает анимация поражения: машину сносит в сторону, пригибает к земле, но ни движение, ни стрельба не прекращаются. Выглядит здорово.

La musique

Victory Games решили самостоятельно записать звуки выстрелов для игры. Для начали они поехали в лес, забрались поглубже в чащу и от души повеселились с оружием. На словах — сущий отдых, но на деле это долгий и не сказать чтобы легкий процесс. Нужно записать десятки вариантов выстрела — в воздух, в твердую поверхность, в землю, вблизи, с большого расстояния… тонкостей очень много. Потом разработчики отправились на студию Warner Brothers, где дозаписали некоторые виды оружия. Звуки взрывов на этот раз решили взять из богатой коллекции Electronic Arts — за годы своего существования компания взорвала кучу всего (только для дела, конечно же).

Звукорежиссер пожаловался, что из-за особенностей расположения камеры в RTS довольно сложно создать убедительное ощущение 3D-пространства, и лишь немногие это умеют. Victory Games, по его словам, в числе этих немногих. Официально подтверждаем.

La physique

Разрушаемость — еще одно преимущество Frostbite 2, которое призвано привнести в Command & Conquer новые ощущения и немного углубить стратегический элемент. Сэм: «В этой игре вы не сможете полноправно заявить, что знаете ту или иную карту. Каждый раз хоть что-нибудь, но будет по-другому». Где-то вы сможете проделать новый путь к базе врага, разнеся парочку объектов, где-то — заблокировать ему проход уже к своей базе. Но в первую очередь это, конечно, визуальное пиршество. 3D-моделлер проекта, Джереми, продемонстрировал нам точечную разрушаемость: «Все зависит от того, с какого направления вы выстрелили в здание». Сначала разработчик аккуратно кликает по стене, и в ней тут же появляется внушающая дыра, а потом Джереми начинает лихорадочно щелкать мышкой. В считанные секунды здание превращается в дымящийся дуршлаг. Ну и по мелочи — заборы проседают, бочки катятся, а покореженные кузова подбитых джипов разлетаются в стороны.

Один из сотрудников арт-отдела, Мартин, во время нашего визита писал «алгоритм неожиданных событий». Смысл в том, что когда все танки взрываются одинаково — это скучно. Куда веселее, если иногда будут происходить «особые» взрывы — то машина подскочит на несколько метров вверх, то детали кузова разлетятся вокруг. Когда Мартин сказал, что любит свою работу, мы ни разу не засомневались в искренности его слов. ■

ЭВОЛЮЦИЯ ЗАВЕРШЕНА

ЖАНР
СТРАТЕГИЯ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ
ИЗДАТЕЛЬ
BLIZZARD
РАЗРАБОТЧИК
BLIZZARD
ПЛАТФОРМА
PC
САЙТ ИГРЫ
EU.BLIZZARD.COM
ДАТА ВЫХОДА
15 МАРТА 2015 ГОДА

ЧТО? ПРЕЗЕНТАЦИЯ ОДИНОЧНОЙ КАМПАНИИ HEART OF THE SWARM
ГДЕ? ФРАНЦИЯ, ВЕРСАЛЬ, ШТАБ-КВАРТИРА BLIZZARD

Александр Пушкарь

В наше время стратегий в реальном времени осталось катастрофически мало. Жанр, который когда-то считался очень простым в производстве, но при этом безумно популярным среди игроков, несколько лет назад дал сбой и свернулся в трубочку. Вместо нескольких десятков игр за год стало выходить две-три, и это в лучшем случае.

Так что, наверное, 2013 год можно считать очень удачным — на него намечены целых два громких релиза, причем не от каких-нибудь безвестных студий, а от настоящих мастодонтов жанра. Как и в старые времена, в битву за симпатии игрока вступят извечные конкуренты — **Command & Conquer** и **StarCraft**. И если первая избрала достаточно нестандартные методы привлечения внимания (например, условно-бесплатную модель распространения — подробнее смотрите в статье по соседству), то **StarCraft 2: Heart of the Swarm** остается верна себе. Это будет точно такая же классическая стратегия про сражения трех непохожих фракций. С мощной сюжетной кампанией для неоднократного прохождения и еще более мощной мультиплеерной частью, по которой не один год будут проводиться киберспортивные турниры.

О том, как изменится баланс в сетевой игре, все знают уже давно — кто по публикациям в прессе, а кто и на собственном опыте, получив доступ в закрытую бета-версию. Но вот про одиночную игру разработчики молчали до последнего. И лишь недавно, наконец, не вытерпели, собрали журналистов со всей Европы в своем версальском офисе и продемонстрировали несколько миссий и сюжетных роликов из грядущей кампании за зергов. Чертовски мало, чтобы как следует наиграться, но вполне достаточно, чтобы сделать первые выводы.

«Капитанский мостик» Левиафана. Через дыру на заднем плане открывается прекрасный вид на планету, где сейчас скрывается Керриган.

Тяжело быть королевой

Как вы знаете, главной героиней второго эпизода становится Сара Керриган — бывший правительственный ассасин, а теперь еще и бывшая Королева Клинков. Истории ее превращения в самого главного зерга в галактике посвящен сюжет оригинального StarCraft, а ее чудотворным «исцелением» завершается сюжет **Wings of Liberty**.

В начале Heart of the Swarm Сара приходит в себя на боль-

Вот он, Левиафан. «Гиперион» по версии зергов. Кстати, «мостик» располагается у него не во рту, а в одном из отростков, который он может «отстреливать» для спуска на планету.

ничной койке уже человеком, но совершенно не видит в этом повода, чтобы обо всем забыть и провести остаток жизни со своим возлюбленным спасителем Джимом Рейнором. Вместо этого она покидает крейсер «Гиперион» и принимается собирать крестовый поход против императора Арктура Менгска, который ее в эту историю, в общем-то, и втянул.

Что именно произошло между Сарой и Джимом, пока осталось за кадром. В показанных на презентации миссиях она уже вовсю путешествует по галактике на гигантском зерге Левиафане, исполняющем, по сути, ту же роль, что и «Гиперион» в кампании за терранов, — транспортное средство, основная база и главное игровое меню в одном корпусе.

Поскольку после потери Королевы Клинков зерги разрозненны, а сама Керриган потеряла большую часть своих способностей (впрочем, не все, о чем красноречиво свидетельствует модная прическа), армию ей приходится собирать едва ли не с нуля, отыскивая остатки Роя по всей галактике.

При этом ее по старой памяти боятся и терраны, и протоссы, а потому на всякий случай пытаются убить — мало ли, вдруг она восстановит свою власть и снова попытается возглавить Рой. В общем-то, размышляют они вполне здраво, поэтому ранние миссии кампании посвящены тому, чтобы прятаться в отдаленных уголках космоса, наращивать силы и уничтожать всех свидетелей, которые могут сообщить о местонахождении Сары.

Скажем, на холодной планете Калдире, где Керриган пытается отсидеться поначалу, вдруг обнаруживается маленькая колония протоссов, которые просто тут живут. Но, едва завидев зергов, колонисты даже не пытаются вступить в переговоры, а тут же бросаются передавать сообщение основному флоту, мол, тут есть шанс уничтожить Королеву Клинков одним ударом. И Саре ничего не остается, кроме как сначала разрушить все пси-маяки на планете, а затем — начать охоту за транспортными челноками, которые пытаются под шумок удрать с планеты и вернуться с подкреплением.

Космический изюм

Как это принято у **Blizzard**, каждая миссия имеет какую-нибудь изюминку и вовсе не сводится к алгоритму «отстроить базу — накопить войска — уничтожить все живое». Скажем, на миссии с пси-маяками время от времени на карте случается ледяной шторм, во время которого замирают все постройки и юниты, кроме морозоустойчивых калдирских хищников. Поначалу это очень раздражает, так как местная фауна безнаказанно грызет нашу армию, но затем Абатур находит способ извлечь из их ДНК морозостойкую эссенцию и привить ее зергам. Сразу после этого шторма становятся нашими лучшими союзниками, позволяющими безнаказанно резвиться даже на самых укрепленных базах врага.

Миссия с отловом челноков усложняется тем, что выходов-телепортаторов с планеты — несколько, а сами челноки стартуют каждый раз из нового космопорта. При этом телепортаторы рушить нельзя, зато космопорты — сколько угодно, и при должной сноровке есть шанс выполнить задание досрочно, просто снеся все взлетные площадки.

Но самым интересным оказалось задание, в котором Керриган заражает личинкой пленную колонистку и отпускает ее восвояси. Протоссы тут же телепортируют пленницу к себе на базу, после чего личинка вылупляется и начинает подрывную деятельность в стане врага.

Сначала, пока она маленькая, приходится прятаться в дыму от патрулей и шастать по вентиляции, но затем личинка оказывается в местном зоопарке, где вволю наедается редких животных и набирает достаточно биомассы, чтобы эволюционировать в королеву. Теперь она может откладывать яйца и вырастить себе не-

Начинается ледяной шторм, протоссы замерзают. А зерги уже обзавелись морозоустойчивостью и теперь безнаказанно резвятся на базе врага.

Древо развития умений Керриган. На пике развития она научится сбрасывать десант и вызывать целого Левиафана на поле боя.

большой отряд зерглингов, которые помогут гулять по базе в открытую и жрать всех подряд, чтобы вырасти еще больше. Под конец она уже водит за собой малый филиал Роя, который без проблем зачищает все помещения, после чего связь с Керриган теряется и новоиспеченная королева остается предоставленной самой себе. Эдакое повешенное на стену ружье, которое еще не известно, как и когда выстрелит.

Хочешь сделать хорошо — сделай сам

Сама Керриган присутствует в большинстве миссий на правах героя — то есть практически рядового бойца, но с завидным здоровьем, уникальными умениями и возможностью качаться. Только в отличие от **Warcraft 3**, где рост в уровнях происходил прямо на миссиях, Сара будет получать опыт только за выполнение заданий — как основных, так и побочных. Хотите, чтобы она поскорее доросла до максимального, семидесятого уровня — выполняйте все подряд.

С каждым новым уровнем она будет получать плюсы к атаке и защите, а время от времени — новое умение, которое придется выбрать из двух предложенных. Впрочем, этот выбор не окончательный, умения можно в любой момент перетасовать в эволюционной камере под бдительным присмотром Абатура.

Там же можно выбрать усиление для своих войск. У каждого вида зергов есть по три опции на выбор. Скажем, зерглинги бывают быстрыми, больно кусающимися либо крепкими, а гидралиски могут либо дальше стрелять, либо дольше жить, либо входить в режим ярости, временно нанося увеличенный урон. Здесь тоже можно менять выбор по своему усмотрению, пробуя разные комбинации, так что всерьез задумываться не придется.

Раз и навсегда

А вот с чем предстоит определиться раз и на всю оставшуюся кампанию — так это с модификациями войск. Абатур в своей каморке время от времени будет открывать или выводить новые разновидности зергов, адаптированных под конкретную среду. Скажем, на одной из планет, где лава регулярно затопляет низины, брошенные и одичавшие гиблинги научились запрыгивать на уступы и таким образом выживать. А на другой планете водятся монстры, способные разделяться пополам в момент гибели и продолжать вести бой уже в качестве двух независимых особей. Их ДНК, привитая тем же гиблингам, приводит к тому, что в момент взрыва они распадаются на двух гиблингов поменьше — и те снова взрываются.

Оставить себе насовсем разрешается только один подвид. Впрочем, прежде чем предоставить выбор, нам в обязательном порядке покажут пару «обучающих» миссий, где подробно растолкуют, чем именно отличаются обе модификации. А там уж сами решайте, кто ценнее — зерглинги, способные запрыгивать на уступы и атаковать с неожиданной стороны, или сидящие в яйцах по три и вылупляющиеся оттуда за секунду.

На этом выборы в кампании по большому счету заканчиваются. Как и в первом эпизоде, нам разрешат самим определиться с порядком выполнения миссий, но вот такого, чтобы, выполнив одну миссию, вторую вы уже при этом прохождении не увидели, в игре больше не будет. Кампания станет более линейной, и, быть может, оно и к лучшему — не придется гадать, какая из побочных концовок более каноничная.

На просторах Battle.net

Разумеется, дополнение затронет и сетевую игру, где, помимо новых отрядов и балансировки, появится еще и огромное количество онлайн-сервисов. Например, игрокам разрешат объединяться в кланы — аналоги гильдий из MMORPG. Возможно, позднее на этом нарастет и полноценная кла-

Каких зерглингов вы предпочтете — быстрых, крепких или кусючих? Впрочем, изменить выбор можно в любой момент.

ЗЕРГИ С ЧЕЛОВЕЧЕСКИМ ЛИЦОМ

Если округлить, то прежде у зергов насчитывалось всего два с половиной героя — собственно, Сара Керриган, Сверхразум и некоторое количество «мозгов» поменьше, именуемых церебралами, слишком безликих, чтобы помнить их по именам. Но разработчикам больше не хочется, чтобы зергов воспринимали как сплошную биомассу, и список героев они предпочли расширить. Так что да, во втором эпизоде StarCraft 2 нас ждет гораздо больше говорящих зергов, чем мы видели во всех предыдущих играх серии.

Итак, немного об игровых персонажах.

Изша

Разумный отросток на теле Левиафана, говорящий «винчестер», на который Керриган в бытность свою Королевой Клинков записывала все свои планы и измышления. Став снова человеком, Сара прямой доступ к информации потеряла и теперь вынуждена получать ее по старинке, голосом. Изша выступает главным советником в кампании, но к происходящему полностью индифферентна — не имеет собственного мнения, просто обо всех все знает. По сути — зерговский аналог корабельного искусственного интеллекта, Кортана от насекомого мира.

Абатур

Зерг-ученый, как бы дико это ни звучало. По-видимому, еще один отросток Левиафана, обладающий собственным разумом и непреодолимой тягой к генетическим модификациям всего, до чего дотянется. Заявляет о своих пристрастиях в первом же диалоге, обратив внимание на несовершенство верхних конечностей Сары и предложив их оторвать и заменить на что-нибудь более функциональное. На досуге балуется выведением новых особей зергов и вечно жалуется на нехватку свежего генетического материала. Именно в его «кабинете» проводятся все исследования, улучшения и тесты новых войск.

За'гара

Одна из многочисленных королев зергов, которые, как оказалось, вовсе не безмозглые юниты на поле боя, а вовсе даже личности с характерами и предпочтениями. Стереотипнейший военный советник, подвид «агрессивный генерал», в другой вселенной ее могли бы звать Громом Задирой или полковником Кворичем. Полагает зергов высшей расой, одержима идеей военного доминирования над галактикой, а все моральные терзания Керриган на тему «не убий» полагает проявлением слабости. Очень удивит, если под конец сюжета не задумает военный переворот с целью получения единоличной власти над Роем.

Прочие королевы

В момент исчезновения Королевы Клинков едва ли не каждая из королев-маток попыталась возглавить Рой, уведя за собой часть зергов и начав кровопролитную войну друг с другом. У каждой из них свой характер, кто-то, возможно, обрадуется возвращению верховной власти, другие попробуют отстоять то, что уже навоевали. Быть может, интересные личности повстречаются и среди них.

Когда-то Сара была светлокожей и рыжеволосой, теперь же больше похожа на латиноамериканку. Разработчики объясняют это влиянием ДНК зергов. Неужели на самом деле они мексиканцы?

новая война, пока же польза от гильдий ограничивается общим чатом, символикой и удобством поиска партнера для игры.

Еще одна интересная функция: поиск игроков поблизости от себя. В самом прямом смысле этого слова — географическом. Десяток партий с соседом через стенку — это уже неплохой повод познакомиться и подружиться, да и в принципе игрокам будет проще объединяться друг с другом.

Для любителей смотреть реплеи предусмотрели функции совместного просмотра с разных компьютеров. Кроме того, теперь каждый реплей можно будет не только посмотреть, но и в любой момент перехватить управление и довести партию до конца самостоятельно. Вот победили вы в матче с другом, а тот заявил «это все потому, что я случайно построил казармы вместо фабрики». Что ж, теперь вы можете отмотать время назад и доказать, что даже постройка фабрики друга бы не спасла и вы все равно побеждаете его в любых обстоятельствах.

Кроме того, кто хоть раз в жизни не мечтал оказаться на месте киберспортсмена, который проигрывает из-за какой-то глупой ошибки, и сделать все за него «как надо». Что ж, теперь такая возможность есть: берите любой реплей и играйте как считаете нужным.

Киберзерг

Еще одна приятная мелочь — функция, позволяющая продолжить игру после разрыва связи с того самого момента, когда этот разрыв произошел. Больше никакого жульничества с обрубанием интернета в проигрышные моменты.

Для тех, кто хочет просто играть по Сети, не задумываясь о своем рейтинге, или потренироваться с живыми людьми, прежде чем лезть в ladder, предусмотрены unranked-бои. А тем, кто со StarCraft 2 только-только познакомился и пока не уверен в своих силах, предоставят обучающие режимы. Один из них представляет собой обычное сражение против AI, где постоянно выдаются задания вроде «доведите количество рабочих до восьми», «постройте казармы», «возведите побочную базу» и так далее — до полного заучивания цепочек построек. Второй режим основан на том, что AI будет автоматически подстраиваться под уровень игрока: чем лучше тот будет справляться, тем агрессивнее себя будет вести компьютер.

Ну и, наконец, самое заметное нововведение — в мультиплеере появится прокачка. Каждая победа будет давать некоторое количество опыта, и игроки будут непрерывно расти в уровнях. Никаких преимуществ в бою это не даст, в награду за опыт планируют выдавать портретики, лычки и прочие декоративные штуковины — вплоть до альтернативных скинов для рядовых войск. Черные зилоты, зерглинги со стрекозиными крылышками и морпехи в навороченной броне мигом выдадут опытного бойца.

Сверкающие панцири

Изменения в графике заметно скромнее. Движок очевидным образом используется тот же, улучшения коснулись только спецэффектов. Кроме более ярких взрывов и насыщенных частицами эффектов умений, разработчики улучшили поведение трупов и обломков от погибшей техники.

Выкрутив всю графику на максимум, можно будет понаблюдать, как тушки бойцов весело разлетаются от взрывов, как торы пинают груды железа, оставшиеся от вражеских танков, и как рассыпаются при попаданиях груды всякого хлама, в обилии разбросанные по уровням. Впрочем, в пылу сражений вам все равно будет не до них.

■■■

StarCraft 2 — из тех игр, в которые мы без стеснения рекомендуем поиграть всем, даже тем, кто полностью равнодушен к жанру. Кампания в нем делается не для галочки, как ошибочно по-

Левые умеют прыгать, правые плодятся как кролики. Выбор, как водится, за вами.

СЕМЬ ФАКТОВ

О ШТАБ-КВАРТИРЕ BLIZZARD В ВЕРСАЛЕ

1. Вычислить офис Blizzard в Версале очень просто — черное П-образное здание из стекла и бетона резко выделяется на фоне старинных европейских домов.

2. Во внутреннем дворике здания, около входа, установлена бронзовая статуя Королевы Клинков в натуральную величину. Высота ее составляет три метра, размах крыльев достигает пяти, а весит все это дело 373 килограмма. Автор статуи — Стив Вонг — имеет 27 лет опыта работы в Голливуде, он создавал грим и костюмы для фильмов «Хеллбой», «Битлджюс», «Бэтмен» Тима Бертона и многих других.

3. Расставленные вокруг стойки ресепшена ростовые фигуры персонажей из игр — это настоящие костюмы, которые использовались на различных выставках и мероприятиях.

4. Там же располагается и «стена почета», где выставлены все полученные студией награды и некоторые редкие сувенирные вещи. Например, полноценная реплика меча Фростморна или диорама сражения из игрушек Mega Bloks.

5. Все здание обильно украшено символикой из проектов Blizzard. Столовая помечена как заведение «Капитана» Пирожка (судовой кок, финальный босс Мертвых копей из World of Warcraft), а все переговорные комнаты названы в честь игровых локаций. Скажем, мы общались с Сэмуайзом Дидье за дверью Тирисфальского совета, а буквально за стенкой располагалось Запределье, где корреспонденты терзали вопросами Криса Сигати.

6. На рабочем месте каждого из сотрудников Blizzard установлена табличка с его именем. А к ней прикреплены значки всех игр, в разработке которых он участвовал. Чем дольше сотрудник в компании, тем, соответственно, богаче его коллекция.

7. Откуда посреди всего этого взялся алтарь капитана Пикарда, обнаруженный нами в одной из комнат, — до сих пор загадка.

лагают некоторые игроки. Это сильный сюжет, отличная постановка, действительно интересные миссии со всяческими нестандартными условиями — словом, прекрасное развлечение далеко не на один вечер, особенно если озаботиться поиском секретов и получением достижений.

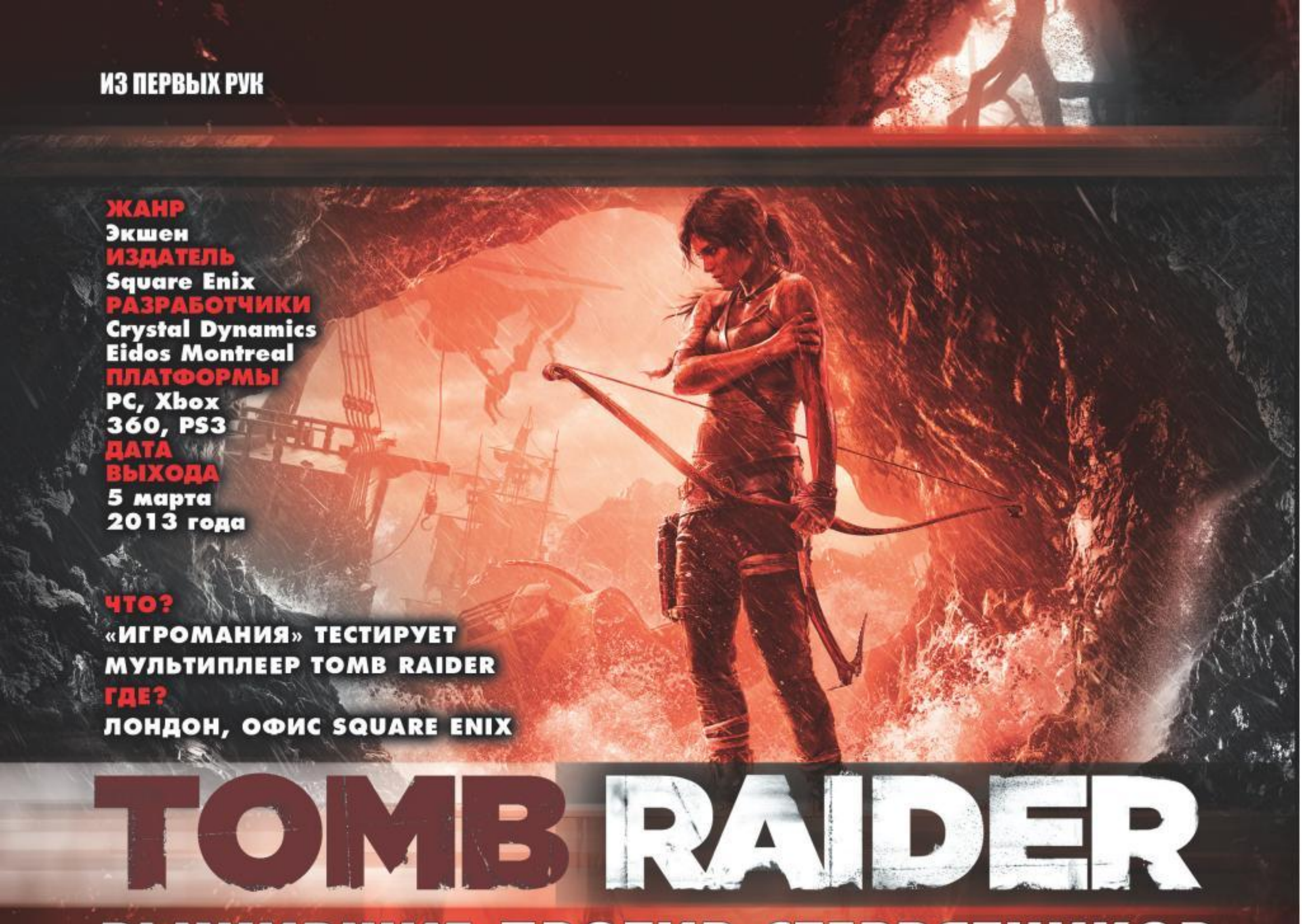
И нет никаких оснований полагать, что в StarCraft 2: Heart of the Swarm будет иначе. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Продолжение лучшей стратегии 2010 года, где ни на йоту не поменяются базовые принципы, зато появятся новые отряды, новая кампания и новые функции. Все то же самое, но больше, выше и цветнее. Повод уйти в отпуск на две недельки и в ближайшую пару лет вообще не вспоминать о существовании других стратегий.

ГОТОВНОСТЬ: 95%

Через мгновение эта личинка поселится в теле пленной колонистки и таким образом безнаказанно проникнет в штаб протоссов.



ЖАНР
Экшен
ИЗДАТЕЛЬ
Square Enix
РАЗРАБОТЧИКИ
Crystal Dynamics
Eidos Montreal
ПЛАТФОРМЫ
PC, Xbox 360, PS3
ДАТА ВЫХОДА
5 марта 2013 года

ЧТО?
«ИГРОМАНИЯ» ТЕСТИРУЕТ МУЛЬТИПЛЕЕР TOMB RAIDER
ГДЕ?
ЛОНДОН, ОФИС SQUARE ENIX

TOMB RAIDER

ВЫЖИВШИЕ ПРОТИВ СТЕРВЯТНИКОВ

До выхода **Tomb Raider** остается совсем немного времени. Два месяца назад мы ездили в офис **Square Enix**, чтобы пройти начальные уровни игры (читайте нашу статью «Тайны островной богини» в январской «Игромании»), а за несколько дней до релиза отправились в Лондон тестировать мультиплеер, про который до недавнего момента было почти ничего не известно.

Плечом к плечу

Звонит колокол. Посреди развалин сбились в кучку немногие оставшиеся в живых. С собой у них лекарства, которые очень нужно донести до базы, чтобы спасти больных и раненых. Но тут откуда ни возьмись налетает песчаная буря. Чудом не растеряв друг друга, группа скрывается в раскопе — там, где была открыта древняя гробница, — и получает минуту передышки.

Вдруг снаружи в гробницу начинают лететь стрелы и косить выживших одного за другим. Оставшаяся на ногах пара пытается бежать через второй выход, но он завален, а у них при себе нет ничего, что помогло бы пробиться через завал. Позади слышны крики их раненых товарищей, палящих по идущим сквозь завесу песка смутным фигурам. Одна из фигур падает, но на ее место становятся сразу двое стервятников и забивают беспомощных лежащих. Двое выживших, оказавшись в ловушке, возвращаются и вынуждены стоять насмерть.

Таким было наше первое знакомство с мультиплеером Tomb Raider — злым и жестоким. Игра строится на противостоянии двух сторон: Лара с группой выживших и отец Матиас с группой стервятников (они же соларии) сражаются за поселок, затерянный в пустыне. На каждой стороне выступает по четыре игрока, и вся игра, по большому счету, построена на механике Team Deathmatch, но с некоторыми тонкостями.

Нам показали два режима. Один — обыкновенные командные сражения (первые набравшие двадцать пять убийств выигрывают), а второй — более новаторский и включает особые элементы игрового процесса Tomb Raider (исследование, решение головоломок, бой). **Eidos Montreal** — разработчики мультиплеера — заверили нас, что два оставшихся игровых режима тоже порадуют новизной в лучших традициях Tomb Raider.

Спасательная операция

Этот оригинальный режим называется «Спасательная операция». Задача ставится простая: выжившим (приятелям Лары с корабля, героям одиночной кампании) нужно собрать аптечки на уровне и вернуть их в пункт неподалеку от базы; стервятникам требуется только набрать нужное количество убийств.

Хитрость в том, что команды асимметричны. Выживших очень легко убить, но в отличие от стервятников они не умирают сразу, а падают на землю и способны отстреливаться из пистолета; вдобавок они легко могут привести товарища в чувство, добивать их приходится в ближнем бою. Поэтому выжившим выгодно держаться вместе, а стервятникам — разделять их по одному или по двое и потом уже убивать. Все это напоминает механику **Left 4 Dead**.

Такой расклад поддерживает то, что продюсер Eidos Джо Хоури назвал «игроворотом». Это некий ключевой трюк или ловушка, имеющиеся на каждом уровне и на время дающие огромное преимущество той стороне, которой удастся их задействовать. На одной из показанных нам Deathmatch-карт это были мостки под током на старой японской подводной лодке, на другой — лифт, ездивший вверх-вниз по крутой скале, а в вышеописанном случае это был вызывающий песчаную бурю колокол неподалеку от точки входа стервятников в игру. Позвоните — и грянет буря, ослепит команду противника, но и от вас закроет его местонахождение. Для солариев это прекрасный способ легко перебить выживших.

Стрелять в однопользовательской кампании проще, чем в мультиплеере.

За собранный в игре утиль можно покупать обновления для оружия.

С ружьем по грязи

Вооружение сторон тоже намеренно разное, у каждой — свое дерево обновлений, своя стартовая выгрузка. Каждый игрок может иметь при себе одно основное оружие, один пистолет, одно ПУ — и до пяти пресетов для быстрого переключения во время матча. Выжившим вначале предлагаются на выбор ружье, штурмовая винтовка и однозарядный гранатомет; стервятники получают лук, винтовку «на кого бог пошлет» и зажигательную гранату. На некоторых Deathmatch-уровнях появляется и супероружие — скорострельный пулемет и композитный лук.

То, что в одиночной кампании лук был нашим любимым оружием, ничего не значило. В мультиплеере мы так и не освоили его достаточно хорошо, а когда однажды добрались до навороченного композитного лука, героя почти тотчас же взорвали. Мультиплеер показал, что дальность боя у луков и винтовок примерно одинаковая, а возможность тихо нападать меркнет перед возможностью выстрелить немедленно. Но мы уверены, что игроки быстро освоятся с луком, что игровая динамика резко изменится с повышением уровня и что до релиза Crystal еще отладят баланс.

К слову, о повышении уровня: сегодня мало какая игра обходится без уровневой механики в духе **Modern Warfare**, и Tomb Raider не исключение. Хорошо ли, плохо ли сыграв во множество игр, вы получаете очки опыта, а они ведут к смене уровня. На новом уровне вам открываются новое оружие, новые усилители (сказывающиеся на способностях и защите вашего персонажа — меньший урон от огнестрела, возможность дольше быстро бегать и так далее) и новые скины для персонажей. Никаких плюсов к характеристикам от них не предусмотрено, зато они помогут сразу понять, с противником какого уровня вы столкнулись, — скажем, при виде отца Матиаса высшего уровня можно начинать волноваться. В самом конце «пищевой цепочки» находятся главные злодеи игры, так что не спешите играть в мультиплеер, если не хотите сюжетных спойлеров.

Еще вы сможете открыть обновления (покупаются за собранный в игре утиль) и настроить манеру боя. Когда мы поняли, что как ни бейся — не получается ни в кого толком попасть, мы сменили полученную по умолчанию винтовку на автоматическое ружье и подкрутили ему наносимый урон и боезапас. И целиться стало не так уж важно!

Мульти + соло

Кроме оружия (которое в игре в основном мелькает в руках у Лары), команда Eidos Montreal очень постаралась перенести в мультиплеер как можно больше из одиночной кампании, поэтому тут сплошь и рядом сталкиваешься с не характерными для Deathmatch элементами. Например, в определенных областях игроки могут понаставить ловушек, а их в игре множество. В простой петле противник провисит вниз головой, пока не отстрелит веревку у лодыжки; ловушки-обвалы обрушат тонны камня на всех оказавшихся под ними. Ловушки-молнии с уровня со скалой — это проводники, которые, будучи задеты противником, убивают на месте всех вокруг; есть ловушки с шипами — и с таким же эффектом. Ну а как работают турели — объяснять, думаем, не нужно.

Ко всему прочему, уровни (как в **Lost Planet**) вертикальные, так что придется потренироваться в лазании. На многих поверхностях пригодятся навыки скалолаза, и на уровнях нередки протянутые сверху донизу канаты. Надо заметить, что у солариев здесь есть преимущество — «подъемник», позволяющий быстро подниматься по канату, — тогда как выжившим приходится лезть вверх долго и мучительно.

■■■

В игру войдут пять карт, почти все — с переменной высотой, а позже в пакетах загружаемого контента появятся дополнительные уровни. Похоже, что кроме огромной одиночной кампании (из которой нам показали еще кусочек) новая Tomb Raider собирается вам предложить еще многое... Ждать осталось совсем недолго, а в следующем номере «Игромании» мы сможем оценить уже финальную версию мультиплеера. Вместе с основной игрой. ■

Умения выживших и стервятников могут иногда сильно различаются.

Поначалу целиться из лука очень сложно. Но к этому быстро привыкаешь.

ЧТО? Еще одна попытка создать Final Fantasy XIII, которая бы понравилась всем и каждому

ГДЕ? Франция, Париж

ЖАНР
Ролевая игра
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК
Square Enix
ПЛАТФОРМЫ
Xbox 360, PS3
САЙТ ИГРЫ
finalfantasyxiii.com/LR
ДАТА ВЫХОДА
Осень 2013 года

LIGHTNING RETURNS FINAL FANTASY XIII

«ИГРОМАНИЯ» ОТПРАВЛЯЕТСЯ В ПАРИЖ, ЧТОБЫ ПОСМОТРЕТЬ НА FINAL FANTASY XIII, КОТОРАЯ ДОЛЖНА ПОНРАВИТЬСЯ ВСЕМ

Александр Пушкарь

Еще работая над оригинальной **Final Fantasy XIII**, разработчики знали, что одной лишь игрой дело не ограничится. Первый сиквел они наметили еще в процессе создания первого проекта, а второй мог бы оказаться книгой или даже кинофильмом, но цифры продаж (6,6 миллиона у оригинала и 9,7 миллиона у **XIII-2**) убедили **Square Enix**, что еще одна игра просто необходима. И, конечно же, пообещали теперь уж точно исправить все ошибки, которые огорчали игроков прежде, и выпустить такую Final Fantasy XIII, которая понравилась бы всем.

Нашли подвох? Всем — не означает поклонникам. Всем — это вообще всем.

Всем и каждому

Собственно, именно о нововведениях, «которые должны понравиться всем и каждому», Ёсинори Китасэ и Мотонобу Тохприяма рассказывали на презентации игры в Париже. Например, они вернули на пост главной героини боевую красотку Лайтнинг, а всем остальным персонажам уготовили роль сюжетных NPC. В бой с собой теперь нельзя будет взять ни сопартийцев, ни пленных монстров — и бродить по

Эту девочку, похожую на Серу из предыдущей части, зовут Люмина. Цитируя самих разработчиков: «Это очень загадочный персонаж».

В битвах с монстрами можно действовать стратегически, заранее узнавая их слабые места и используя соответствующие навыки. Но можно и просто положиться на скорость и реакцию.

Теперь Лайтнинг приходится сражаться в одиночку. Впрочем, отсутствие партии персонажей компенсируется обилием умений и их тонкой настройкой.

Вот в чем боям Lightning Returns точно не отказать — так это в зрелищности.

карте, и драться предстоит в одиночку.

Разумеется, в связи с этим боевая система очень сильно поменялась. Во-первых, Лайтнинг теперь можно управлять напрямую, а не просто задавать модели поведения. А во-вторых, одинокую панель «боевого времени» (Active Time Battle, или же просто ATB) заменили на три разноцветные. Каждое умение будет уменьшать полосочки только «своих» цветов, да и восстанавливаться они будут с разной скоростью — что в сумме должно подталкивать к применению разных приемов, а не одного, самого эффективного.

Вдобавок у каждого монстра обязательно есть свои уязвимости, и если ответственно подойти к предварительной разведке, то бои можно будет изрядно облегчить. Впрочем, по словам разработчиков, при желании можно положиться и на ловкость пальцев — бои стали чуточку ближе к слэшерам.

И, наконец, переквалифицировать Лайтнинг из одного класса в другой можно будет практически в любой момент, достаточно просто ее переодеть, скажем, из полных латных доспехов в магическую мантию. Какая одежда — такие и умения.

Финальный апокалипсис

Сюжет Lightning Returns рассказывает об апокалипсисе, который так или иначе обязательно случится, причем не позднее чем через тринадцать дней после прибытия Лайтнинг в город Луксерион на поезде. Сразу после этого ей предстоит взяться за расследование серии загадочных убийств, и именно от эффективности действия зависит... нет, не судьба мира. Он обречен, и это не обсуждается, конец можно только отсрочить, а вдобавок попытаться спасти как можно больше старых знакомых.

Как говорят разработчики, они пытались сделать игру не story-driven (как оригинал) и не player-driven (как вторая часть), а, как они выразились, world-driven. Применительно к Lightning Returns это означает, что игрок почти полностью свободен в перемещениях, но сильно ограничен во времени. Как в **The Last Express** или «**Море. Утопии**», время здесь идет абсолютно честно и мир живет согласно заранее продуманному расписанию. Каждый персонаж выходит из дома и возвращается обратно в строго оговоренные часы. Чтобы успевать всюду, придется тщательно планировать маршрут. Не успели, разминулись, прозевали — все, шанс упущен, и это обязательно отразится на концовке. Которая, кстати, может наступить досрочно: тринадцать дней — это абсолютный предел, начинаем мы только с одной неделей в запасе, а станет ли времени больше или меньше, зависит от предпринятых нами действий.

Изменилась и механика перемещений по локациям. Лайтнинг умеет не только бегать, но и карабкаться, прыгать с крыши на крышу и даже красться — как заправский Эцио Аудиторе. Собственно, именно стелс-элементы разработчики продемонстрировали на презентации. Одной из первых задач было проследить за членами таинственного общества, не попадаясь им на глаза. А на уровнях с пещерами и древними гробницами происходящее на экране даже отдаленно напоминало кадры из **Tomb Raider**.

■■■

Вместо того чтобы возвращать Final Fantasy XIII к истокам серии, разработчики пытаются сделать ее привлекательной для массового игрока. Хотите экшена в боях — получите! Стелс? Вот вам! Паркур — обязательно. И Лайтнинг в главной роли, как и заказывали. Даже архитектурный стиль они выбрали европейский, более привычный игрокам за пределами Японии. Пожалуй, для поклонников сериала это скорее плохие новости. А вот тем, кто с серией никогда не сталкивался, опасаясь не понять загадочную японскую душу, — возможно, стоит присмотреться. Именно к новичкам игра очень дружелюбна. ■

По многочисленным заявкам игроков разработчики вернули красавицу Лайтнинг в качестве главной героини.

Будем ждать?

Третья часть Final Fantasy XIII, ориентированная не только на фанатов серии, но и на новых игроков.

Процент готовности: 80%

КАК И О ЧЕМ МЫ ПИШЕМ

Рецензии и превью «Игромании» — это не просто набор фактов, не беллетристика о том, как мы играли, и не советы по прохождению. Не скрупулезное, но бессмысленное перечисление того, что в игре есть и чего нет. Это в первую очередь наши мысли, основанные на том, что мы знаем, что мы видели и что мы чувствовали. Мы не просто доносим информацию (уделяя всему ровно столько места, сколько оно заслуживает, не перегружая тексты лишними подробностями), но и говорим о том, что мы по ее поводу думаем. Все рецензии написаны только после того, как мы прошли игру от начала и до конца (если это в принципе возможно), а материалы рубрики «В разработке» — результат личного общения с создателями игр.

Мы не измеряем разрешения текстур, не выносим список оружия в отдельную табличку и не особенно волнуемся о том, поддерживает ли мультиплеер выделенные сервера (если, конечно, ситуация этого не требует). Игра интересует нас как единое художественное произведение. А значит, опираемся мы исключительно на впечатления, которые и пытаемся передать при помощи букв. Мы не придаем слишком большого значения цифрам — те оценки, что приводятся в статьях, лишь ориентир. У нас нет формул и программ-калькуляторов, при помощи которых мы выводим итоговый балл. Понять, хорошая игра или плохая, для вас она или вне ваших интересов, можно прямо из текста.

Какие игры нас интересуют? В общем-то — все. Мы уверены, что сложно испытывать искреннюю любовь к куску железа с проводками, поэтому считаем, что платформу в первую очередь делают игры, а не характеристики процессора и видеокарты. Так что мы играем на всем, на чем только можно: компьютерах, домашних и портативных консолях, мобильных устройствах. В хорошее и в плохое. Даже такая игра, к которой обычный игрок в здравом уме не притронулся бы, — это маленький кусочек индустрии, а «Игромания» рассчитана на тех, кто интересуется этой самой индустрией и за пределами желания «посмотреть, чего там крутого недавно вышло».

РЕЙТИНГИ

0-2 (ЖУТЬ)

Игры, получившие такой рейтинг, — это не игры, а недоразумение. Кто, зачем и для кого их выпускает — вопрос, на который нет ответа.

3-4 (ПЛОХО)

Малоиграбельные, безнадежно застрявшие во времени, дурные и некрасивые, но все-таки видеоигры, в которые можно поиграть и потом даже как-то жить с этим.

5-6 (СРЕДНЕ)

По формальному набору признаков — довольно качественные, но безликие и ничем не примечательные игры, интересные исключительно в условиях сильного жанрового голода.

7 (ХОРОШО)

Талантливые, современные, технологичные и красивые проекты, которым не хватает прыти и выдумки для того, чтобы выбиться в высшую лигу.

8 (ОТЛИЧНО)

Жанровые чемпионы: отточенная механика, высококлассная графика, современный подход к геймдизайну. Настоящие хиты и образцы качества. Купив такую игру, можете быть спокойны за потраченные средства.

9 (ВЕЛИКОЛЕПНО)

Образцы современного интерактивного искусства, выходящие далеко за жанровые рамки. Претенденты на «Игру года».

10 (ИДЕАЛ)

Игры-явления, уникальные и вдохновляющие, чье абсолютное превосходство над остальными продуктами индустрии настолько очевидно, что любые возможные претензии просто застревают в горле.

Знак качества, обозначающий стопроцентный хит. Покупая игру, награжденную этой медалью, вы никогда не ошибетесь в выборе, вне зависимости от ваших жанровых предпочтений.

Эта медаль указывает на игру, которая меняет наше представление о каком-то жанре, расширяет его границы и привносит в него свои, уникальные идеи.

Игра, по тем или иным причинам настолько непохожая на то, что предлагает современная игровая индустрия, что это нельзя не отметить.

Награда за художественные достижения — когда все в игре нарисовано настолько прекрасно, что не оторвать взгляд.

Игра, которая не просто рассказывает интересную историю, но и делает это особыми методами, благодаря которым происходящему на экране начинаешь по-настоящему верить.

8 000 000
ИГРОКОВ
В РОССИИ

Perfect World

ВОЗРОЖДЕНИЕ ДИНАСТИЙ

Война в Идеальном Мире

Новый тип масштабных PvP-сражений «Битва Династий»

pw.mail.ru

mail.ru games

© 2008-2013 Mail.ru Games. Все права защищены.

РЕКЛАМА

В РАЗРАБОТКЕ

ЖАНР
Экшен, симулятор космического ниндзя

ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК
Digital Extremes

ПЛАТФОРМЫ
PC

САЙТ ИГРЫ
warframe.com

ДАТА ВЫХОДА
2013 год

WARFRAME

Космодзюцу

Ян Кузовлев

Скажем сразу — игры с бизнес-моделью free-to-play постепенно переходят от одиозных корейских образцов к стильным и аккуратным проектам. На прошлогодние **Blacklight: Retribution** и **Hawken** уже можно смотреть без слез: по уровню производственных затрат их смело можно сравнивать с дорогими многопользовательскими шутерами.

С другой стороны, число таких вот стремительно развивающихся free-to-play игр растет с той же скоростью, с которой появляются новые томные хипстеры с перспективными стартапами, и выделить что-то достойное среди всей этой кавалькады и не прогадать с инвестициями — задача дьявольски сложная.

Редакция «Игромании» связалась с разработчиками из **Digital Extremes**, и они согласились предоставить нам доступ к закрытому бета-тестированию многопользовательского кооперативного экшена **Warframe**. Мы провели несколько дней за игрой и на основе первых впечатлений поговорили с командой про научную фантастику, заброшенные орбитальные базы и ниндзя в космосе.

ПОСЛЕДНИЙ ИЗ БРУННЕН-ДЖИ

Как оказалось, завязка кооперативного экшена Warframe ни в чем не уступает самым выдающимся текстам жанра «космическая боевая фантастика». Кратко о главном. Звездные системы находятся под постоянной угрозой вторжения всякой инопланетной мерзости, где-то за кадром ведется жестокая, кровопролитная война. Наше внимание сосредоточено на немногочисленной расе тенно. Количество инопланетян стремительно сокращается, и вид постоянно находится под угрозой вымирания: с тенно конфликтуют расплодившиеся по всей галактике милитари-мутанты, обезумевшие синтетические киборги и даже разум роя — тот подчинил себе людей и сделал из них не то зомби, не то овощи.

У тенно есть конкурентное преимущество: они берут в руки остро заточенные клинки, облачаются в обтягивающие ритуальные бронекостюмы (это и есть те самые Warframe) и получают от них сверхспособности. Все это делается не ради великой справедливости и освобождения угнетенного народа — ниндзя в космосе занимаются тем, чем должны заниматься порядочные ниндзя: убивают, крадут секретные данные и чертежи, саботируют орбитальные станции. Зачем? Чтобы еще лучше убивать, красть секретные данные и саботировать орбитальные станции. Иногда в одиночку, чаще всего компанией. Вместе веселее.

Пока что выглядит это все следующим образом. Диверсионная группа проникает на чужой звездолет (как выяснилось из разговора с разработчиком, на таких кораблях летает фракция автономных роботов «Корпус», своеобразный гибрид далеков и киберлюдей из сериала «Доктор Кто»). Архитектура корабля формируется произвольным образом из набора коридоров и комнат, и иногда кажется, что воображаемый конструктор от души занялся планировкой корабля, потому что в техногенном лабиринте из лифтов, переходов и отсеков иной раз можно заблудиться, не говоря уже о том, что добежать от стартовой точки до конца этапа занимает целую вечность.

Предполагается, что у каждого уровня будут свои особенности. В нашем случае звездолет обладает собственным искусственным интеллектом и иногда изолирует отсеки —

Вот так просто — одним мощным взмахом меча — обычно и решаются проблемы в Warframe.

в такой ситуации команда должна рассредоточиться и искать подходящую консоль для взлома. Понятно, что это делается для того, чтобы группа стала уязвимой, но такие детали нередко отвлекают игрока от главного развлечения в Warframe.

В манифесте у Digital Extremes вот что: сделать стремительный и быстрый экшен, где игрок ни на секунду не должен останавливаться, обязан постоянно бежать вперед, рубить, кромсать, эффектно прыгать и стрелять, скользить на коленях (как обладатель бронекостюма из **Vanquish**). Жестоко и эффективно выводить из строя врагов. Уходить из-под удара и изящно контратаковать, как полагается космическому ниндзя. Почти все получилось. Мы бежали вперед, рубили, кромсали, прыгали и стреляли. На коленях скользили. Но стоит только Warframe набрать темп, как игрока озадачивают какой-нибудь ерундой. Мы, например, часто останавливались из-за изолирования отсеков и необходимости раз за разом проходить примитивную мини-игру со взломом терминала.

НА ОСТРИЕ

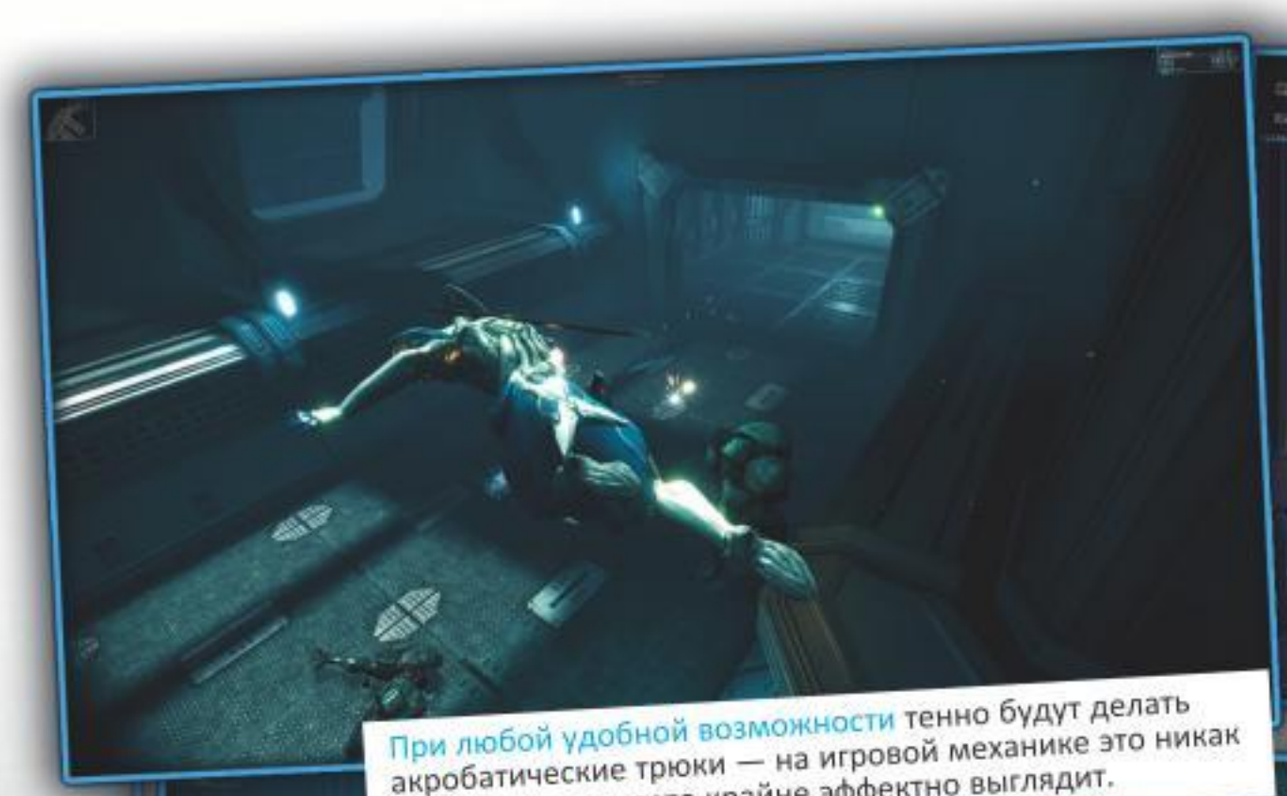
В остальном — чистое, ничем не мотивированное насилие. Тенно пользуются пистолетами или винтовками, выходят на линию огня и неизбежно получают несколько снарядов в корпус. От этого энергощит на костюме разряжается, персонаж становится уязвимым, а игроку хочется поскорее отвести героя за стену, найти укрытие и немного подождать. Тут вас ждет первый нюанс.

Дело в том, что прятки в укрытиях противоречат основной идее Warframe — нужно быть постоянно в движении, — поэтому про cover system придется забыть. Если вы прячетесь, то это обязательно будет выглядеть неуклюже, глупо и, главное, неудобно. Сначала сложно перестроиться и забыть про нырки за колонны и стены, потом приходит понимание: Warframe игра совсем про другое. Тенно должны слаженно контролировать толпу при помощи встроенных в различные Warframe-костюмы пси-способности и грамотной командной игры.

Складывается впечатление, что сейчас главная составляющая любого free-to-play проекта не система микротранзакций, а обязательное применение приглушенных цветофильтров.

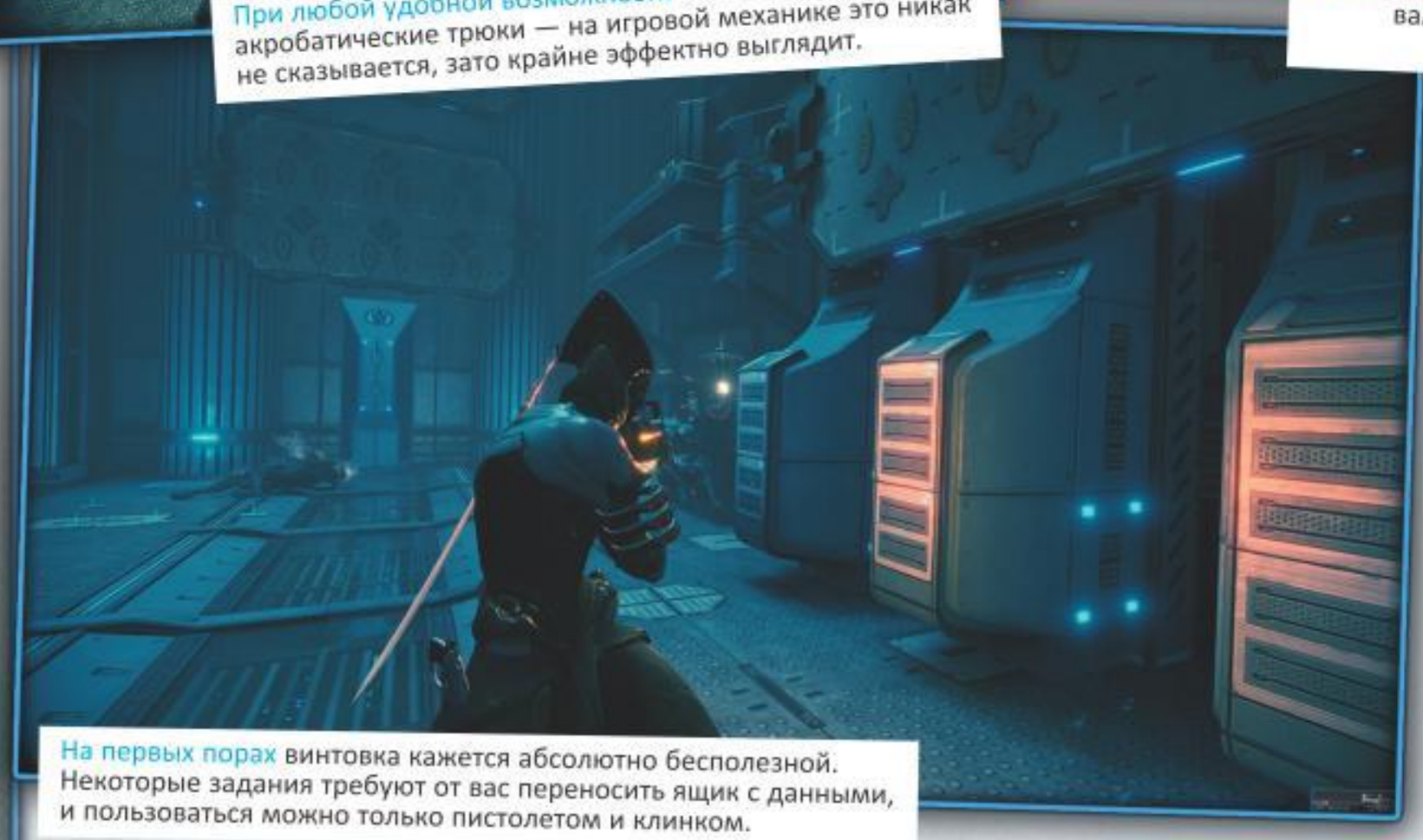
У каждого фрейма тут есть своя функция — найдется место и для любителей ближнего боя, и для игроков поддержки. В броне Mag получается намагнитить противника до такой степени, что при стрельбе в него можно даже не целиться. Volt позволяет оглушать врагов и ставить непроницаемые энергетические барьеры, а Loki создает двойника-приманку, чтобы вы подло нанесли удар в спину. Неспособность отсидеться в укрытии еще обусловлена тем, что фокус в игре больше смещен на яростные, скоротечные бои на совсем близкой дистанции. Все классы объединяет одно — наличие холодного оружия, которое по характеристикам и смертоносности в несколько раз опаснее футуристических автоматов.

Просто так размахивать клинком в надежде задеть чужие жизненно важные органы бесполезно. Легкие атаки почти не наносят вреда противникам.



При любой удобной возможности тенно будут делать акробатические трюки — на игровой механике это никак не сказывается, зато крайне эффектно выглядит.

Не стоит расстраиваться, если враги показались вам однообразными: веселье начинается немного позже, чем хотелось бы.



На первых порах винтовка кажется абсолютно бесполезной. Некоторые задания требуют от вас переносить ящик с данными, и пользоваться можно только пистолетом и клинком.

Совсем иначе дело обстоит с редкими и прицельными ударами: если зажать клавишу атаки, то герой начнет готовиться к особо разрушительному выпаду, которого хватает, чтобы рассечь большинство противников наполовину. Подгадать правильный момент не всегда получается, после неудачной атаки персонаж становится уязвимым и вполне может пропустить несколько тяжелых ударов. Но прямое попадание по врагу катаной гарантирует неописуемое удовлетворение от игры. Замахнулись, насытились мощью — удар! Две половинки врага полетели в разные стороны, заляпывая пол кровью.

Шанса на ошибку почти нет. Враги постепенно становятся сильнее, вместо одинаковых скучных мутантов появляются интересные сочетания: хрупкие штурмовики будут бить в спину, мутанты с тяжелыми щитами прикрывают остальной отряд, а элитные захватчики могут внезапно телепортировать вас прямо в центр группы, полной самых неприятных отморозков с дробовиками. Получается и наоборот: некоторые боссы нечестно переносятся к жертве и разделывают ее в несколько ударов. Различные фракции требуют к себе индивидуального подхода. Зомби из разума роя будут с остервенением преследовать вас по всему кораблю до самой смерти. И да, если их становится слишком много, то отбиться от такой толпы совсем не выйдет. Контролировать ситуацию в таком случае можно только при грамотном использовании способностей и совершенствовании навыков.

НУЖНО БОЛЬШЕ ПЛАТИНЫ

Между убийствами и грабежами на космической станции есть обязательный выбор экипировки и следующего задания, а также мрачное созерцание виртуальных витрин с недоступными гаджетами. Через некоторое время вы начнете замечать, что в одиночку справиться с рейдом становится сложно, даже несмотря на то, что у персонажа ощутимо улучшается костюм и оружие. Апгрейды здесь индивидуальны для всей экипировки и выглядят так же, как и сетка улучшений в **Dead Space**, только без пустых сегментов. У оружия понемногу повышается темп стрельбы, появляются слоты под модификации, а у фреймов постепенно улучшается щит и появляются новые активные способности.

Удивляет и тот факт, что в игре достаточно щедро делятся обычными кредитами, поэтому добыть более-менее приличное оружие можно в сравнительно небольшой срок. С врагов выпадают модификации, которые вставляются в экипировку. Ассортимент для тех, кто хочет поиграть без инвестирования ресурсов, не слишком богатый, но если основательно постараться, то можно выбить или приобрести чертежи какой-нибудь дорогой штуки и попытаться сделать ее самостоятельно.

С другой стороны, большинство гаджетов, фреймов и особо интересных видов вооружения вам все равно не видать, если только вдруг не решите побыть состоятельным господином и приобрести премиальную валюту. Кроме того, для стандартной экипировки на высоких уровнях появляется искусственный потолок. Если играете бесплатно, то сетка улучшений у вас будет гораздо меньше, чем у платежеспособной аудитории. В других проектах такого типа пользователь платит за преимущество над остальными игроками, а здесь бойцы работают в одной команде. В конце концов, об оплате можно забыть, если найти приятную компанию и не отвлекаться на глупые мелочи вроде «у него меч длиннее».

■■■

Пока что складывается интересная ситуация: на момент сдачи текста в номер в бета-версии было предательски мало контента. Все, что есть на данный момент, — это однообразная космическая станция с кучей врагов. Одинаковые коридоры, слишком огромные уровни и печальные забеги туда-обратно. В оправдание можно привести следующий аргумент: тестирование все еще закрытое, а разработчики чуть ли не ежедневно делают апдейты. Нужно также учитывать тот факт, что Digital Extremes вкладываются в проект сами и прислушиваются к мнению пользователей. Если вы каким-то образом тоже оказались одним из участников бета-тестирования — не стесняйтесь писать на форум игры, может, измените ситуацию в лучшую сторону. ■

Будем ждать?

Бодрый футуристический экшен от третьего лица, где рыцари в гибких экзоскелетах иссекают друг друга катанами, который мутировал в ММО.

Процент готовности: **60%**

Warface of Warframe

Стив Синклер, творческий директор Digital Extremes, беседует с «Игроманией»

Стив, у Digital Extremes получилось сделать достаточно приятную на вид игру, но у нас есть такое ощущение, что вы вдохновлялись огромным количеством других источников. Расскажите, какие работы повлияли на Warframe больше всего?

Самый первый концепт мы реализовали еще в техническом демо игры **Dark Sector** в 2004 году. Тогда нам очень нравились серии **Metal Gear**, **Dune**, а также манга **Guyver** и **Evangelion**. Достаточно сложно выделить что-то особенное, так что наша игра в меру эклектична и строится вокруг стержневой концепции «ниндзя в космосе».

Кстати, о том самом технодемо: почему вы не сделали Dark Sector в космосе, как изначально планировалось? Такую игру мы бы не отказались посмотреть!

Знаете, мы предлагали эту идею нескольким издателям, а они говорили: «Друзья, все хорошо, но давайте изменим место действия. Какое будущее и сай-фай, пускай у нас будет все современным! Или нет, мы тут подумали и хотим такую игру в WWII-сеттинге». Один даже предложил перенести все действие во времена гражданской войны. Dark Sector в конце концов сильно изменился. Я все же думаю, что нам не стоило отказываться от изначальной идеи. Сейчас мы сами инвестируем в наш проект, нам никто не мешает вернуться к старым наработкам. Команда решила сделать многопользовательскую игру. В Warframe мы перенесли много того, что не получилось реализовать в Dark Sector.

Во время игры в бета-версию мы постоянно ощущали дискомфорт: находимся в неуютном и замкнутом пространстве, из которого никак не выбраться. Честно говоря, все эти коридоры и одинаковые комнаты повторяются раз за разом и жутко надоедают.

Сейчас в закрытой бете только один уровень, но уже в ближайшем времени мы добавим новую локацию. В наших планах придумывать интересные карты каждый месяц. К тому же мы постепенно улучшаем автоматический процесс создания карт. Проще говоря, мы не планируем уровни, а просто создаем набор определенных декораций и комнат, которые потом используются при процедурной генерации. Даже один небольшой тайл может заметно преобразить пространство, а если уж там будет отряд хорошо подготовленных врагов...

Да, расскажите побольше о противниках. Планируются ли новые типы врагов или вы собираетесь развивать тех, которые уже есть?

Конечно! На очереди новая фракция, но гораздо важнее то, что мы будем добавлять в уже готовые группы более опасных и интересных противников. Нам хочется, чтобы у каждой фракции была своя отличительная особенность, в соответствии с которой мы и создаем новых существ.

Что, на ваш взгляд, будет мотивировать игроков возвращаться к Warframe раз за разом?

Сейчас мы готовим крупный апдейт, в котором добавим новые планеты вместе с другими фракциями. Разумеется, появятся и более опасные боссы. Если таких убить, то есть шанс найти особые чертежи. При наличии таких вот чертежей и определенного количества ресурсов можно сконструировать самые любопытные виды оружия и костюмов в обход системы free-to-play. Еще у нас будут дополнительные задания с ограничением по времени — за их выполнение игроки награждаются новыми чертежами и шансом получить артефакт. Артефакты действуют на всю команду, так что это может привести к интересным тактическим ситуациям. Что же до будущего игры — мы постоянно просматриваем форумы сообщества и оперативно отвечаем на все вопросы. Даже сейчас, когда проект совсем не является готовым продуктом, игроки постоянно возвращаются. Скажу больше — наша пользовательская база стремительно растет.

Как вы думаете, бизнес-модель free-to-play — это хороший способ заработать для независимой команды?

Да, все именно так. Это рискованно, на кону наши деньги и время, а планка качества игр с такой бизнес-моделью постепенно повышается. Только таким способом мы можем реализовать все наши идеи, слушать игроков вместо издателей и выпустить такой продукт, который им захочется купить. ■

В РАЗРАБОТКЕ

ЖАНР
Мультиплеерный экшен

ИЗДАТЕЛЬ
Paradox Interactive

РАЗРАБОТЧИК
Arrowhead Game Studios

ПЛАТФОРМА
PC

САЙТ ИГРЫ
paradoxplaza.com/games/the-showdown-effect

THE SHOWDOWN EFFECT

Лишь бы повыпендриваться

ДАТА ВЫХОДА
Март 2013 года

Линар Феткулов

Наш собеседник

Эмиль Энглунд

Должность:
Глава разработки
The Showdown Effect.

О границах юмора:
«Главное не переборщить с идиотизмом. Да, у нас есть герой, облаченный в рыцарские доспехи, а вы, скажем, можете долбануть соперника по голове огнетушителем, — но в основном оружие у нас вполне приземленное, негротескное».

«Когда тебя заслали в будущее и стерли память... Когда твой отец, лауреат Нобелевской премии мира, исчезает при загадочных обстоятельствах... И еще когда твоя грамматика хромает на обе ноги... пускай за тебя выскажется кулак!» — таким слоганом приветствует посетителей сайт **The Showdown Effect**. Мы скромно добавим: если кулаки тоже никудышные, можно высказаться катаной, пулеметом и ракетным ранцем.

НЕО НЕОН

The Showdown Effect — это двухмерный мультиплеерный боевик от создателей **Magicka**. Судя по скриншотам, можно решить, что перед нами очередная XBLA-аркада, каких каждый месяц пачками отгружают в консольные сервисы цифровой доставки. На деле все куда трогательней. Игра — по крайней мере пока — это PC-эксклюзив, с жестко заточенным под клавиатуру и мышь управлением, прямо как в девяностые.

В игре четко, размеренно выдержан очень верный градус экшен-постмодернизма: каждый герой — это обязательно какой-то архетип из девяностых, у него непременно есть стереотипная фраза и всегда — соответствующее оружие или боевой прием. Вот, например, сержант Ланс Кобольдски, чернокожий детектив, которому остался всего один день до пенсии, но за это время ему обязательно нужно отловить последнего гангстера. Или некто по имени Датч Макклон — помесь Брюса Уиллиса с Арнольдом Шварценеггером; в бою он может на несколько секунд стать неуязвимым. Пожилой мастер кунг-фу недавно эмигрировал в Штаты и уже открыл ломбард. Его спецприем, понятное дело, удар кунг-фу, которым он сбивает противника с ног, а противник, в свою очередь, сбивает с ног еще кого-нибудь, придавив своей спиной (бесконечную цепочку падений собрать не удастся, максимальное число упавших — двое).

И если стереотипность персонажей дает о себе знать главным образом в их текстовых описаниях и фразах, то уровни игры абсолютно аутентичны. Главная жемчужина — переливающийся фиолетовым неоном Нео-Токио, столица мирового киберпанка. Постоянно идет дождь, всегда ночь, небоскребы на горизонте, в дешевых забегаловках — вывески на японском.

ЯПОНСКАЯ СТАЛЬ

В Нео-Токио, а также еще на нескольких не менее антуражных картах развернутся яростные мультиплеерные бои. Выбрать можно из восьми персонажей, в сражении участвует не более шести бойцов. Нас ждут контактные, предельно сфоку-

По умолчанию каждый из бойцов обладает таким ценным умением, как «макспэйновский прыжок с уклонением».

Кроме Neo-Tokuo, на данный момент объявлена лишь одна карта — рыцарский замок.

Авторы не боятся сравнения с Soldat. По их словам, они как раз и делают такую же игру — только на современной технологии.

Датча Макклона повсюду преследуют его клоны из будущего, а сам он выглядит как Джозеф Гордон-Левитт, загримированный под Брюса Уиллиса, слегка приправленный Арнольдом Шварценеггером.

сированные схватки. Как мы уже говорили, у каждого из героев есть своя уникальная особенность. Еще есть набор оружия, общий для всех. Это стандартное вооружение для игр подобного жанра: пулеметы, шотганы или вот базука, выстреливающая здоровенными ракетами, оставляющими за собой густые следы дыма.

У каждого ствола — свои преимущества и недостатки. Та же базука наносит колоссальный урон, но долго перезаряжается. Здесь все понятно и привычно. Тонкость заключается в системе обзора, довольно нетипичной для подобных игр. Вы видите ровно то, что находится в зоне видимости вашего героя. Получается такой **Mark of the Ninja** наоборот. Там мы прятались от конусов обзора врагов, а здесь ловим почти в такие же конусы оппонентов.

Разбросанные по уровням ящики мгновенно становятся важнейшим элементом геймплея: попросту присев за коробкой, вы можете стать невидимым для врага. На таких своеобразных прятках завязана очень небанальная боевая механика — ритм тут же становится более размеренным, вы не только скачете и стреляете, но и пригибаетесь, прячетесь в тени.

И тут на помощь приходит главная боевая особенность The Showdown Effect — катана. В любом другом двухмерном мультиплеерном экшене оружием ближнего боя обычно пользуются лишь профи, которые режут ножами новичков. Здесь же это вполне адекватный выбор для тех, кто предпочитает стелс. По идее, катана — вспомогательное оружие, но при желании можно взять по мечу в обе руки и порезать злодеев на ленточки.

ПУЛЯ — ДУРА

В нашей беседе с главным дизайнером The Showdown Effect Эмилем Энглундом мы поинтересовались, какой комбинацией оружия и персональных умений героя он лично предпочитает пользоваться. «Хейли Скай, дочь нобелевского лауреата, мастерски управляется с джетпаком. Мой любимый прием — это внезапно напасть на врага, рубануть его катаной, а потом махнуть на другой конец карты при помощи способности «Прыжок». Катана идеально подходит для стремительных атак, а еще ей можно отбивать пули, так что это мой безусловный фаворит. Тем не менее всевозможных комбинаций оружия и умений очень много, каждый выберет что-то подходящее его собственному стилю игры», — заявил Эмиль.

Больше всего в разговоре с Эмилем нас интересовала баллистика The Showdown Effect. Как известно, успех подобных игр зачастую зависит от верно рассчитанной физики снарядов (наглядные примеры — **Worms** или **Soldat**). Тут Эмиль нас удивил: «В игре вообще нет баллистики. Попали вы или промазали — становится ясно в тот момент, когда вы давите на спуск. Но зато вам нужно постоянно держать врага на мушке. Наша система попаданий получилась достаточно оригинальной. Тесты показали, что при ней вы можете уворачиваться от выстрелов как в горизонтальном, так и вертикальном направлении».

■■■

Напоследок мы поинтересовались, собираются ли авторы добавить очки стиля или какой-то их аналог, для того чтобы оправдать название и спровоцировать настоящее шоу. «Шоу у нас получается и без всяких бонусов. Игра так устроена, что абсолютно любое ваше действие, даже самое незначительное, выглядит в стиле боевиков девяностых», — не смутился Эмиль. Как нам кажется, эта фраза отлично характеризует суть игры. Простой, стильный, захватывающий и при этом довольно необычный сетевой экшен. Очень надеемся, что его не постигнет судьба приснопамятного **Booster Trooper**, который поначалу тоже смотрелся очень перспективно, но умер из-за коммерческих ошибок авторов: рекламы было мало, на старте банально не набиралось игроков для полноценных сражений, и все купившие игру не советовали приобретать Booster Trooper именно из-за этого. ■

Будем ждать?

Многопользовательский 2D-экшен, стилизованный под ваш любимый боевик на VHS.

Процент готовности: 90%

DEADPOOL

ДЕНИС МУРИН

ЖАНР
ЭКШЕН
ИЗДАТЕЛЬ
ACTIVISION
РАЗРАБОТЧИК
HIGH MOON STUDIOS
САЙТ ИГРЫ
DEADPOOLGAME.COM
ПЛАТФОРМЫ
PC, XBOX 360, PS3
ДАТА ВЫХОДА
2013 ГОД

АБСОЛЮТНО ГИПНОТИЗИРУЮЩЕ ПОКАЧИВАЮЩИЕСЯ СИСЬ

Дэдпул — Уэйд Уилсон, незатыкающийся наемник, страдающий как минимум двумя раздвоениями личности, персонаж, совмещающий черты Человека-паука, Росомахи и Дезстроука (из DC Comics), а заодно — «любимый персонаж Стэна Ли, придуманный не Стэном Ли». Король камео, он появился в десятках, если не сотнях произведений, но отнюдь не всегда в главной роли. Дэдпул невероятно популярен — и вот в Marvel, наконец, решили сделать игру исключительно о нем.

«ДЕВУШКИ ТУТ ЕСТЬ?»

…спрашивает Дэдпул, постукивая по экрану пальцем в главном меню игры. С ходу вас знакомят с главной особенностью этого персонажа: он отлично знает, что является героем игры и постоянно напоминает об этом.

Дэдпул лежит, развалившись в кресле, чешет у себя в паху пистолетом и спорит с голосами в голове. Но вскоре идиллия прерывается звонком клиента, который просит героя похитить медиамагната, укрывшегося на последнем этаже собственного небоскреба.

Пробираясь к зданию по канализации, Уэйд сам просит игрока нажать «A», чтобы прыгнуть, и хвалится, что умеет отскакивать от стен, словно ниндзя (анимация и вправду похожа на **Ninja Gaiden**). При этом герой не забывает про свои классические шутки о поп-культуре: то он напевает Smooth Criminal Майкла Джексона, то цитирует подряд «Звездный путь» и «Звездные войны», то жалуется игроку, что он вляпался в «злое дерьмо».

Выбравшись из «злого дерьма», Дэдпул предусмотрительно надувает батут в форме замка (ну, на таких скачут дети в парках; зачем это нужно Дэдпулу, узнаете чуть ниже) и начинает прорываться к своей цели через толпы вооруженных охранников. Разрезает их катанами, расстреливает пистолетами, пинает ногами… За убийства Дэдпул получает «очки ДП», которые можно тратить на покупку нового оружия и улучшение уже имеющегося. Так он сможет заменить пистолеты какой-нибудь плазменной винтовкой, а самурайские мечи — парой кинжалов сай (тут наверняка будет язвительный комментарий об Элект-

Признайтесь, вы тоже хотите попрыгать на детском батутике!

Мистер Уилсон не любит, когда его беспокоят в туалете. Хотя инцидент наверняка можно было замять, подарив ему пару выпусков Playboy.

Дэдпул явно в родстве с черепашками-ниндзя — он не только любит итальянскую пиццу, но и умеет превращать все вокруг в фарш, бодро крутясь на спине и размахивая катанами.

ре Начиос) или даже на молоты (шпилька Тору).

Боевая система Deadpool: The Game так же быстра и непредсказуема, как и сам герой. За удары и убийства Дэдпул, как в серии **Arkham**, получает очки, которые можно израсходовать на спецприемы вроде брейк-данса с мечами, во время которого все, кому не посчастливилось оказаться рядом, лишаются жизненно важных органов.

Лишиться органов может и сам герой. Как в недавней (отвратительной) игре **Neverdead**, у Дэдпула на полном серьезе могут отлететь руки, ноги или даже голова — их неплохо было бы подобрать и вставить на место. Хотя можно просто отсидеться в углу — благодаря метаболизму, в прямом смысле украденному у Росомахи, конечности Уэйда со временем отрастают сами.

БОЛТЛИВЫЙ ИДОЛ

Когда Дэдпул добирается до лифта, цель задания изменяется с «найди Ченса Уайта» (так зовут магната) на «наслаждайся пением». Уэйд поворачивается лицом к экрану, преданно смотрит вам в глаза и начинает петь и танцевать, а под конец искрометного номера еще и проезжается на коленях по полу, словно рокер. Чуть позже он угоняет вертолет с крыши, расстреливает из шестиствольного пулемета толпу солдат, свободной рукой держа пилота на мушке пистолета, а затем сигает из вертолета в окно небоскреба, напевая «I believe I can fly». Цель миссии в этот момент сменяется на «Морфеу-у-ус!». Ну и летать Уэйд, конечно же, не умеет, как он сам через секунду поймет.

Пробившись через бесконечную охрану при помощи чудовищного размера пушки, Дэдпул хватает за шкирку Уайта и, вспомнив, что наниматель просил доставить цель живой… прыгает вместе с ним в окно. Помните надувную крепость? Да, ее именно для этого надували. А внизу вас уже ждет чем-то недовольная Псайлок, которую Уэйд совершенно не слушает, потому что

Не удивимся, если через секунду спецназовец развалится на две ровные половинки, совсем как в Metal Gear Rising.

у нее так гипнотизирующе качаются си…

Deadpool: The Game не связана ни с одной из уже написанных арок. Сюжет для игры создает текущий сценарист комикса Дэниел Уэй, который также следит за общим качеством игры. Главного героя озвучивает Нолан Норт, талант к пародированию голосов которого тут особенно пригодится. Мало того, что Дэдпул страдает (наслаждается?) сразу двумя раздвоениями личности, так он еще и любит изображать знаменитостей.

Разговорам в игре уделена особая роль. Дэдпул не затыкается вообще никогда, и даже болтливый и надоедливый Человек-паук кажется рядом с ним угрюмым молчуном. High Moon Studious не могли игнорировать такой важный аспект персонажа, поэтому специально для игры разработали систему контекстных цитат. Уэйд не будет раз за разом повторять одни и те же плоские шутки, все его речи будут зависеть от ваших действий. Умелого игрока он будет поощрять и хвалить, а если управлять Уилсоном неуклюже и медленно — начнет ругаться.

✘ ✘ ✘

Дэдпул — это настолько необычный персонаж, что в игре про него может быть совершенно все, что угодно. На одном уровне он может помогать Магнето и Людям Икс спасти Геношу от мистера Зловещего, на другом — воровать артефакты из сокровищницы Асгарда, только чтобы потом получить Мьельниром по лицу, на третьем — спасать мир от Галактуса. Или играть в **Call of Duty**. Как и с любой юмористической игрой, возможности тут ограничены лишь фантазией ее создателей. **High Moon Studios** показали, что они могут делать неплохие игры по лицензии, выпустив сносные боевики по мотивам «Трансформеров»…

Однако вытянут ли они самого Болтливого Наемника™? ✘

Злодей явно хочет взять Дэдпула живым, иначе бы вооружился чем-нибудь огнестрельным. Наивные.

Дэдпул пользуется пистолетами HK Mk. 23 SOCOM с выключенными лазерными целеуказателями. Но зачем они нужны, когда стреляешь вслепую?

БУДЕМ ЖДАТЬ?

В High Moon Studios заявили, что Дэдпул стал их директором и сам делает игру про себя. Ожидаем море пошлого юмора, кровь, сиськи, отрезание ненужных частей тела и адекватное воплощение самого недооцененного героя комиксов последних лет.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ: 70%

ПРЯМЫМ ТЕКСТОМ

ЛУЧШИЕ КОМИКСЫ О ДЭДПУЛЕ

DEADPOOL KILLS THE MARVEL UNIVERSE
2012, EARTH-12101

Людям Икс окончательно надоедает Дэдпул, и они отправляют его в психушку. Однако главврачом там оказывается могущественный телепат Сайкомен, который промывает мозги своим пациентам. Он пытается проделать то же самое с нашим героем, «отключив» голоса в его голове. Именно в этот момент Дэдпул окончательно осознает, что он всего лишь персонаж комикса, что вся их вселенная бессмысленна, и решает убить *всех*. На протяжении четырех выпусков Дэдпул умудряется крайне жестокими способами уничтожить большинство персонажей Marvel (даже наблюдателя Уату!).

DEADPOOL (VOL. 2) 8-12, THUNDERBOLTS 130-131
2009, EARTH-616

Работая на Ника Фьюри, Дэдпул крадет ценную информацию о нашествии скруллов, — а текущий директор S.H.I.E.L.D. Норман Озборн опасается утечки. Он пытается убить Уэйда при помощи своего секретного отряда убийц, но Дэдпул ловко водит Громовержцев и Озборна за нос. В процессе Уэйд без остановки ругается со своими внутренними голосами (чем вводит всех персонажей вокруг в ступор), небезуспешно пристает к Черной Вдове и просто веселит читателя, зачастую напоминая об этом прямым текстом, преданно смотря на него с глянцевых страниц.

CABLE & DEADPOOL 1-10
2004-2005, EARTH-616

Кабель, недавно освободившийся от гнета техноорганического вируса, показывает миру весь потенциал своих способностей — поднимает со дна океана упавшую космическую станцию и превращает ее в рай на земле. Точнее, в воздухе. Кабель становится настолько могущественным телекинетиком, что постоянно удерживает в воздухе целый город и всех его обитателей, умудряясь в то же время играть роль Большого Брата, читая мысли всех существ на планете. Правительство США просит Мстителей и Людей Икс остановить Кабеля. Однако он настолько силен, что даже не считает их угрозой. Тем временем Дэдпул борется с собой, будучи не в силах выбрать, что для него дороже — дружба с Кабелем или чек от правительства США.

DEADPOOL MAX VOL. 1
2010-2011, EARTH-616

MAX — это импринт Marvel Comics, издающий комиксы для взрослых читателей. В них можно материться, показывать обнаженных женщин и тут же расстреливать их в упор из дробовика. Публикуются серии комиксов о самых суровых персонажах, таких как Ник Фьюри, Каратель, Росомаха, Говард-утка (честно!) и, конечно, Дэдпул. В Deadpool MAX агент ЦРУ под прикрытием вынужден ублажать свою начальницу. Молодая и красивая докторша целый выпуск занимается сексом с Дэдпулом, ку-клукс-клан собирает головы недовольных, а проблемы героя в финале оказываются увязаны с его детскими травмами.

RAZER

taipan

expert ambidextrous gaming mouse

ВНИМАНИЕ

СМЕРТЕЛЬНО ЯДОВИТА

рекламная реклама

Эксклюзивный дистрибьютор в России — компания Графитек, Москва, тел.: (495) 785-28-51, www.grafitec.ru

- Система четвёртого поколения 4G с двумя сенсорами и разрешением 8200 dpi
- Игровая мышь с симметричной формой и улучшенной эргономикой
- Поддержка Razer Synapse 2.0

Спрашивайте в магазинах:

М.видео www.mvideo.ru · MediaMarkt www.mediamarkt.ru · DNS www.dns-shop.ru · www.compumir.ru · Белый ветер цифровой www.digital.ru · ЮЛМАРТ www.ulmart.ru · OZON.ru www.ozon.ru

Главный герой стоит рядом со своей девушкой на крыше небоскреба. Их одежда развевается от волн воздуха, нагнетаемых лопастями вертолета, уютно припаркованного за их спинами. «А что, оказывается, пилотировать вертолет совсем нетрудно», — подмигивает герой своей спутнице. Именно на этих словах упомянутый вертолет бодро взлетает, а потом, описав в воздухе неровную петлю, шумно падает на землю и взрывается. «А заодно оказывается, что его нужно выключать», — заключает неунывающий герой. Волноваться не о чем. Максимум вреда, который нанесла погибшая винтокрылая машина городу, — пара выбитых кубиков LEGO.

LEGO-GO!

LEGO GTA — более емкой и исчерпывающей характеристики для **LEGO City Undercover** придумать невозможно. Это как неоткрытый элемент в таблице Менделеева: запись в реестре для такой игры уже есть, рано или поздно кто-то должен был ее найти. Удивительно, что до сих пор ничего подобного не было — идея витает в воздухе уже давно. Было несколько попыток создать «GTA для детей», но все они вышли не слишком удачными (ближе всех к цели оказалась, пожалуй, **The Simpsons: Hit & Run**). Но теперь, наконец, момент настал.

Разработкой занимается **Traveller's Tales**. Набив руку на LEGO-играх (**Star Wars**, **Harry Potter**, **Batman**, **The Lord of the Rings**), они собственным трудом заработали себе право создать игру в собственном, нелицензированном сеттинге. Хотя лицензия в данном случае понятие относительное. Персонажи и сюжет в игре оригинальные, а вот сеттинг — титульный Лего-го-

С ПОМОЩЬЮ ГЕЙМПАДА Wii U вы сможете сами собирать из кубиков транспортные средства.

НЕСМОТРЯ НА СТИЛИЗАЦИЮ под пластик, детализация в игре потрясающая.

ВОЗМОЖНО, позже авторы портируют игру на другие консоли, но пока не было никаких анонсов.

ПОСЛЕ LEGO GTA практически не останется свободной ниши для LEGO-игры. Разве что LEGO Call of Duty.

род — знаком всем, кто в детстве собирал конструкторы. Вам встретятся известные места вроде пожарного депо или заправочной станции, которые вы, пыхтя, возводили, ползая по полу, в то время как ваши родители ойкали, больно наступая на валяющийся под ногами кубик.

LEGOCOP

Главного героя зовут Чейз Маккейн. Это крутой коп из отряда полиции Лос-Анджелеса, простите, Лего-города. На соседних страницах вы можете найти превью **The Showdown Effect** — Чейз бы составил достойную компанию представленным там архетипам. Он поймал почти всех негодяев, стоящих у него на пути, и практически собрался уйти на пенсию, как вдруг в городе объявился его заклятый враг, злодей Алекс Фьюри.

В открывающей сцене глава департамента полиции в лучших традициях полицейских боевиков 1990-х устраивает Чейзу взбучку. «В погоне за Алексом ты опять нанесешь непоправимый ущерб муниципальной собственности», — грозится неугомонный шеф Чейзу. Но нашему герою хоть бы хны.

На цитатах и отсылках к культовым боевикам девяностых строится юмор LEGO City Undercover. Вас ждет уйма аллюзий на самые разные криминальные фильмы — от «Полицейской академии» до, кроме шуток, «Побега из Шоушенка».

Чейз преследует грабителей банка, наряженных клоунами (если вы надеетесь, что здесь не будет отсылки к «Темному рыцарю», мы вас разочаруем). По рации передают: «Только что пара мужчин в клоунских штанах, зеленых париках и с красными носами была замечена на крыше Red Cafe. Чейз, возможно, это твои клиенты». «Или вы правы, или я сейчас испорчу какому-то ребенку день рождения», — с ходу парирует Чейз. И так постоянно. На каждую минуту игрового процесса приходится по несколько шуток и отсылок к поп-культуре.

LEGO SIN CITY

Геймплейно игра представляет именно то, что вы могли подумать. Вас ждет открытый город с полной свободой исследования. То, что Traveller's Tales могут управляться с open world, они доказали в **LEGO The Lord of the Rings**, воссоздав Средиземье практически в натуральную величину (там даже была специальная ачивка для тех, кто просто взял и дошел до Мордора от калитки хоббитчьей норы). Впрочем, в LEGO City Undercover авторы должны открыть новый горизонт работы с открытым миром. Это будет огромный город, который можно исследовать пешком, на машине, на катере или на вертолете. Традиционно в LEGO-играх много всевозможных секретов, но в этот раз авторы намерены переплюнуть самих себя. Город будет под завязку набит дополнительными костюмами, новыми средствами передвижения, а главное — кубиками LEGO, которые вам предстоит отыскать.

Система управления традиционная для GTA-боевиков. Вы носитесь по городу, запрыгиваете в машины («Ваш автомобиль послужит полиции Лего-города!»), гоняетесь за негодяями. Игра все-таки с прицелом на детскую аудиторию, поэтому сбивать насмерть пешеходов не удастся. Зато во всем, что касается разрушений, авторы себя нисколько не сдерживают. Машины с готовностью рассыпаются на кубики, за особо успешные тараны вам дают бонусы, детальки LEGO сыплются как из рога изобилия. Те, кому посчастливилось поиграть в превью-версию, утверждают, что, когда вы едете и никого не сбиваете, кажется, что что-то не так.

Кроме того, авторы учитывают, что герой все-таки полицейский, поэтому в его арсенале есть один трюк, которого по какому-то чудовищному недоразумению мы до сих пор не видели ни в одном GTA-клоне. В любой момент вы можете достать… свисток, дунуть в него и остановить поток машин. Применений для такого смелого хода найдется масса. Так вы сможете расчистить себе простор для погони или, напротив, образовать затор, а главное — всегда сумеете притормозить любую приглянувшуюся тачку без необходимости бежать за ней, высунув язык. Если за свистком в карман лезть лень, можно будет просто подъехать поближе к понравившемуся автомобилю, и Чейз на ходу запрыгнет в него, как Рико из **Just Cause**.

Наконец, в лучших традициях LEGO-игр, в вашем распоряжении окажутся разнообразнейшие костюмы персонажа, дарующие ему новые способности. В обычном виде Чейз может подтягивать себя на крыши зданий при помощи веревки с крюком. В форме пожарного начнет тушить пожары. А, скажем, в фермерской рубахе и сапогах схватит за лапы курицу и полетит прямо на ней.

■■■

Единственный момент, который может вас огорчить в случае с LEGO City Undercover, — это его Wii U-эксклюзивность. Несмотря на то, что все предыдущие игры Traveller's Tales были мультиплатформенными, Undercover выходит только на новой приставке **Nintendo**. Что ж, вот вам лишний повод купить ее. К тому же по-настоящему мощных эксклюзивов на Wii U пока немного, так что LEGO City Undercover вполне может решить судьбу консоли. ■

ЕСЛИ БЫ это была игра Rockstar, рожок мороженного был бы понятно какой формы. Если вам все равно так кажется — это исключительно ваши проблемы, авторы ничего похабного не задумывали.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

LEGO GTA. Честно, мы даже не знаем, что тут еще можно сказать.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ: 90%

ЖАНР
«СТАЛКЕР» В ОНЛАЙНЕ
ИЗДАТЕЛЬ
НЕ ИЗВЕСТЕН
РАЗРАБОТЧИК
VOSTOK GAMES
ПЛАТФОРМА:
PC
ДАТА ВЫХОДА
КОНЕЦ 2013 ГОДА
САЙТ ИГРЫ
SURVARIUM.COM

SURVARIUM

Кирилл Волошин

«Игромания» беседует с руководителем разработки о том, каким будет «онлайновый S.T.A.L.K.E.R.»

Наш собеседник
Руслан Диденко

Должность:
Глава разработки Survarium

О поклонниках оригинального S.T.A.L.K.E.R.:
«Сначала появление онлайнового клона нашей игры нас задело, причем большие опасения были из-за того, что своей непрофессиональной разработкой ребята смогут навредить бренду. Очень хорошо, что у нас получилось вовремя дистанцировать их игру от нашей. В очередной раз убедились, что наше комьюнити способно отличить семена от плевел».

Изначальная концепция S.T.A.L.K.E.R. напоминает большую онлайновую игру. В Зоне постоянно кипит жизнь: приходят и уходят сталкеры, кто-то действует в одиночку, кто-то объединяется в группировки, чтобы вместе выживать и сражаться с конкурентами за территорию, ресурсы и хабар.

Украинцы из **GSC Game World** пытались подменить живой онлайн навороченным AI, и все мы знаем, что из этого вышло. Лишь после того, как была заморожена разработка **S.T.A.L.K.E.R. 2**, внимание на онлайн, наконец, обратили теперь уже бывшие сотрудники украинской студии. Объединившись в **Vostok Games**, они начали работать над Survarium — именно эта игра, несмотря на отсутствие известного бренда в названии, должна стать сетевой зоной для всех ценителей сталкерской романтики. Подробности об игре в личном интервью нам рассказал глава разработки Руслан Диденко.

В игре планируется минимум девять разных группировок, но не все будут доступны игрокам.

ВЫЖИВАРИУМ

Survarium ставит игрока в предельно знакомую экстремальную ситуацию. «Вначале игрок оказывается в мире, пострадавшем от серии катастроф как техногенного, так и природного происхождения. Его задача — выяснить, что же все-таки произошло, а также найти способ выжить в изменившемся мире», — рассказывает в нашем интервью руководитель проекта Руслан Диденко. По версии сценаристов Survarium, природа решила сама уничтожить человечество, посчитав его паразитом, который бесконтрольной индустриализацией, истощением ресурсов и прочими пороками всячески разрушает баланс экосистемы.

За дело рассерженная природа взялась основательно. Вот как описывают ситуацию сами разработчики: «Непроходимый лес со всех сторон наступает на города, обезумевшие животные и птицы нападают на производственные комплексы, военные сооружения, склады и электростанции. Города отрезаны друг от друга, нет воды, электричества, газа, связь не работает. Государства распадаются, анархия охватывает мир. Теперь сила решает, кому выжить. Тем временем новые виды растений и животных целеустремленно уничтожают человеческую цивилизацию. Странные растения и грибы прорастают через бетон и железо. Ученые всего мира безуспешно пытаются справиться с аномалией, расползающейся по Земле с ужасающей скоростью».

ВМЕСТЕ ВЕСЕЛЕЕ?

Игроки оказываются в типичной сталкерской Зоне, полной смертельной радиации, опасных аномалий, ценных артефактов, мутантов и мертвых зданий. Они должны исследовать территорию, совершать вылазки в поисках ценного хабара и выполнять определенные миссии. Делать это можно в трех режимах. Основной сюжет будет раскрываться в режиме совместного прохождения: здесь игрок вместе с друзьями или случайными попутчиками проходит миссии, рассказывающие историю Survarium. Задания обещают разнообразные — тут и исследования, и сопровождение конвоя, и поиск артефактов, и изучение аномалий. При этом миссии будут связаны друг с другом.

Руслан привел конкретный пример: «Так, в одном из первых заданий игроки должны отбиваться от волн мутантов на заброшенной военной базе. Параллельно они могут заняться исследованием объекта, чтобы лучше понять его историю. Если команда действует слаженно, то она сможет частично восстановить электронику и получить некую секретную информацию, которая откроет доступ к следующей кооперативной миссии».

Сюжету разработчики уделяют особое внимание: «Мы изначально решили, что это будет онлайн-игра с сюжетом. События должны динамично развиваться, и игрок сможет влиять на них. Поэтому мы предложим несколько сюжетных линий: одни будут завершаться, другие — появляться. История планируется продолжительная, ее ответвления раскрываются не сразу, а поэтапно, по мере развития мира игры и возможностей игрока».

Некоторую сюжетную информацию можно будет обнаружить и в режиме свободной игры. Но здесь перед игроком стоит более насущная и конкретная задача — выжить, добравшись до одного из выходов с уровня. При этом он сам решает, кому помогать, на ко-

Изначально события игры разворачиваются на территории бывшего СССР, а в будущем разработчики планируют показать города Европы, Америки и Азии.

го нападать, выживать в одиночку или пытаться скооперироваться с другими игроками. Разработчики обещают, что наполнение карты будет случайным, зависящим от действий игроков, поэтому каждое прохождение станет уникальным и непредсказуемым.

БРОДЯГИ НА ЧЕРНОМ РЫНКЕ

И в кооперативе, и в свободном режиме придется активно взаимодействовать с разными группировками. Более того, на старте придется выбрать, в какую из них вступить. Изначально будут доступны две фракции — это «Бродяги» и «Черный рынок». Выбор определит стиль игры. Руслан рассказывает, что экипировка «Бродяг» заточена под выживание, изучение аномалий, поиск артефактов. Оружие приспособлено преимущественно для дальнего боя и самообороны. «Черный рынок» же, наоборот, ориентирован на ближний бой, и их экипировка отличается более высокой защитой от огнестрельного оружия. Поэтому «Бродягам» будут доступны уникальные устройства для поиска артефактов, а представителям «Черного рынка» — капканы и ловушки.

В зависимости от выбора, игроки получат доступ к разным классам персонажей. Вставшие на сторону «Бродяг» смогут отыгрывать роли разведчика, стрелка и охотника за артефактами, а бойцам «Черного рынка» придется выбирать между ловчим, карателем и громилой (подробнее о классах см. в нашей врезке).

По словам разработчиков, разные фракции обладают собственной линейкой ежедневных квестов. Их выполнение не продвигает основной сюжет, но зато позволит накопить опыта и ресурсов, заработать определенную репутацию у группы и получить доступ к ее уникальным возможностям.

Все это понадобится, чтобы выжить в опасном мире, где вы постоянно рискуете умереть, столкнувшись с агрессивным мутантом, неосторожно вступив в какую-нибудь аномалию или получив смертельную дозу радиации.

СЮРВАРИРУМ

Руслан рассказал об одной из таких аномалий: «Она расположена в центре школьного двора на локации «Школа» и выглядит как странное растение, увешенное плодами. Внутри плода могут быть найдены артефакты. При попытке обыскать растение в воздух поднимается облако спор, и если у вас нет противогаза, то можно легко отравиться. Такой же эффект будет, если просто начать стрелять по растению. Если концентрация спор станет выше критического порога, может произойти воспламенение, которое наверняка убьет всех, кто находится рядом». По словам Диденко, все аномалии хорошо видны, но не всегда очевиден безопасный путь сквозь них: «Чтобы выжить в аномалии, понадобится опыт, хорошая экипировка и отменная реакция».

Что касается радиации, то она, по словам нашего собеседника, будет существенно влиять на характеристики персонажа. «На поздней стадии лучевой болезни вы вряд ли сможете пройти живым больше десяти метров. Радиация будет накапливаться медленно, но понизить уровень облученности очень сложно. Защититься можно будет с помощью специализированной экипировки либо просто избегая зараженных мест», — рассказывает разработчик.

Чтобы выжить в условиях агрессивной окружающей среды, игроку придется прокачивать не только привычные характеристики вроде защиты, энергии и маскировки, но и такие специфические показатели, как «изоляция»

Генерация персонажа на старте подразумевает выбор группировки и внешности.

ONLINE

STALKER

В РАЗРАБОТКЕ

Страсти по «Сталкеру»

Сталкер сталкеру рознь

По хорошему счету, Survarium должен был называться S.T.A.L.K.E.R. Online, но по известным причинам у Vostok Games нет прав на этот бренд. У кого они есть — тоже загадка. То ли у основателя GSC Game World Григоровича, то ли у немецкого издательства bitComposer. В любом случае сами разработчики относятся к этому философски. «Мы сейчас об этом даже не думаем. Будет хорошо, если по бренду S.T.A.L.K.E.R. выйдут еще игры. Хотелось бы, чтобы бренд продолжал жить, ведь мы вложили в него столько сил и времени», — говорит Руслан Диденко.

Примерно так же, по-конфуциански, в Vostok Games смотрят и на Stalker Online. Слово руководителю проекта Survarium: «Одно время такой их ход задел, причем большие опасения были из-за того, что своей непрофессиональной разработкой ребята могут навредить бренду. Очень хорошо, что у нас получилось вовремя дистанцировать их игру от нашей. В очередной раз убедились, что наше комьюнити способно отличить семена от плевел. Что касается морально-этической стороны, то есть люди, которые не боятся вызова, и он их стимулирует на создание чего-то нового, на какой-то рост. А есть те, кто просто плывет по течению. Но, плывя по течению, ты никогда не сможешь приплыть первым».

Зависимость от сна и еды в игре не планируется, хотя пища в том или ином виде точно будет присутствовать.

и «кислород»: первый показывает, насколько вы защищены от химических и аномальных воздействий, второй определяет запас жизненно необходимого для выживания в зоне воздуха.

ГЛАВНЫЙ ВРАГ

Впрочем, в любой онлайновой игре куда большую опасность представляет другой человек. Особенно если он предпочитает не играть, а вредить остальным. Свободный режим, судя по всему, станет заодно и зоной свободного PvP. Изначально авторы хотели установить некоторые ограничения, ввести систему «плохой кармы» за убийство других игроков и устроить специальные гетто для тех, кто носит сомнительное звание «player killer». Однако сейчас они смотрят на проблему иначе. «Мы считаем, что чем больше свободы — тем лучше. Если говорить в целом, то в свободном режиме у вас будет всего два варианта: скооперироваться и действовать сообща либо убивать и уменьшать количество конкурентов. И единственным ограничением в этом будут уверенность в своих силах и моральные качества игрока», — поясняет Руслан.

Подобных моральных дилемм будет лишен командный режим, изначально заточенный на сражения между игроками. Тут Survarium предложит типичные Team Deathmatch бои с участием двух команд. Задача каждой — собрать разбросанные по карте в случайном порядке элементы защитной конструкции и принести их на свою базу за ограниченное время, до наступления смертельного аномального шторма. Кто первым успел это сделать, тот и выиграл. Если же никто не справился с задачей, то обе проигрывают.

Естественно, этим PvP в Survarium не ограничится. На более поздних стадиях игроки смогут создавать собственные группировки и кланы. «В основном кланы будут сражаться за контроль над территориями. Те будут давать бонусы разных типов: это может быть дополнительный доход в казну группы, доступ к покупке уникальных видов экипировки, вооружения и амуниции, а также пассивные бонусы, действующие на всех игроков клана, пока тот контролирует провинцию», — поясняет Диденко.

Кроме того, по его словам, кланы смогут сражаться за возможность влиять на развитие сюжета. Что под этим подразумевается, авторы пока не уточняют.

■■■

Все это выглядит крайне привлекательно, но понятно, что многое будет зависеть от того, насколько агрессивной в этой условно-бесплатной игре реализуют систему микроплатежей. Сейчас разработчики, естественно, всячески успокаивают игроков. «Донат не станет жизненно важным для игры, но даст дополнительные возможности — ускорит время прокачки, откроет уникальную экипировку и доступ к расширенной статистике. В то же время весь необходимый для прохождения контент будет доступен бесплатно». Что ж, убедиться в этом мы сможем в конце нынешнего года, когда планируется запуск открытой беты. А вот чтобы реализовать все планы, заложенные в дизайн-документ, Vostok Games отводит себе не меньше двух лет. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Неофициальная онлайновая версия S.T.A.L.K.E.R. с клановыми войнами, кооперативом и сражениями стенка на стенку от самых настоящих создателей S.T.A.L.K.E.R.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ: 30%

В игре обещают реализовать точечную систему повреждений: прицельное попадание может вызвать кровотечение, перелом конечности или даже мгновенную смерть.

Шестеро смелых

Классы в Survarium

1 — РАЗВЕДЧИК.

Мобильный легкий боец, специализирующийся на разведке. Быстрые и скрытные перемещения помогают оставаться незаметным для врага, а собранные разведданные приносят пользу всей команде. Использует оружие с глушителем, легкую броню и тихую обувь.

2 — СТРЕЛОК.

Чувствует себя уверенно в любой перестрелке. Хорошо противостоит и людям, и мутантам. Благодаря своей мобильности, стрелковой подготовке и верной снайперской винтовке может уничтожать противника на большой дистанции. Использует винтовку и легкую броню.

3 — ОХОТНИК ЗА АРТЕФАКТАМИ.

Искатель артефактов, странствующий среди аномалий, загрязненных территорий и мест экологических катастроф. Обладает необходимыми знаниями и экипировкой для поиска артефактов и выживания в аномалиях. Использует защитный костюм, контейнер и детектор для артефактов. Играть за охотника будет непросто, но в умелых руках эта роль открывает уникальные тактические возможности при использовании артефактов.

4 — ЛОВЧИЙ.

Легкий мобильный боец. Специализируется на выведении из строя противников при помощи капканов и ловушек. Обладает навыками, помогающими разоружать чужие ловушки. В основном использует оружие для ближнего боя.

5 — КАРАТЕЛЬ.

Мобильный боец. Основная цель — молниеносные маневры, захват стратегически важных точек, удары в тыл и разведка. Использует оружие для ближнего боя и крепкую штурмовую броню.

6 — ГРОМИЛА.

Бесстрашный бронированный боевик. Благодаря тяжелой броне он выживает там, где менее защищенные бойцы гибнут как мухи. Отлично проявляет себя при штурме и во время защиты своей территории. Использует тяжелую броню и крепкую каску для защиты головы.

Антон Мухатаев

КЛЮЧ НА СТАРТ 2

Как запускались дисковые приставки прошлого

«Игромания» продолжает обзор линеек запусков самых значимых консолей. В первой части рассказ шел о приставках, использовавших картриджи, а во второй мы затронем первые консоли, поддерживавшие CD, и доберемся до завершающегося седьмого поколения. Если вас интересует обзор стартовой линейки Wii U, вы можете прочитать его в масштабном материале из предыдущего номера.

В статье по-прежнему используются данные о запуске консолей в США, крупнейшем и самом показательном игровом рынке, на котором, с одной стороны, никогда ничего не выпускали слишком рано и без должной подготовки (как в Японии), с другой — там ничего и никогда не запаздывало слишком сильно (как в Европе). В скобках, рядом с ценой консоли на запуске, мы указали цену с учетом инфляции; в предыдущей части материала это было актуальнее, но и сейчас будет полезно взглянуть. Кроме того, рядом с продажами консоли по всему миру мы указали самую продаваемую игру и, если известен, тираж, которым она разошлась. Также важно отметить, что из материала исключены некоторые нишевые и малозначимые консоли.

Вы увидите, как сильно выросли требования к линейкам запуска всего за несколько лет: если раньше консоль могла продать одна удачная игра, то сейчас требуются сразу несколько, причем в нескольких жанрах и форматах, с расчетом на разную аудиторию. Запуск той же Wii U выглядит очень разнообразным в сравнении с запуском почти любой консоли пятого поколения, но по сегодняшним меркам остается лишь неплохим. Не исключено, что из-за этого столкнутся с трудностями Microsoft и Sony, а также любые другие компании, которые рискнут выйти на консольный рынок в 2013 году и позднее.

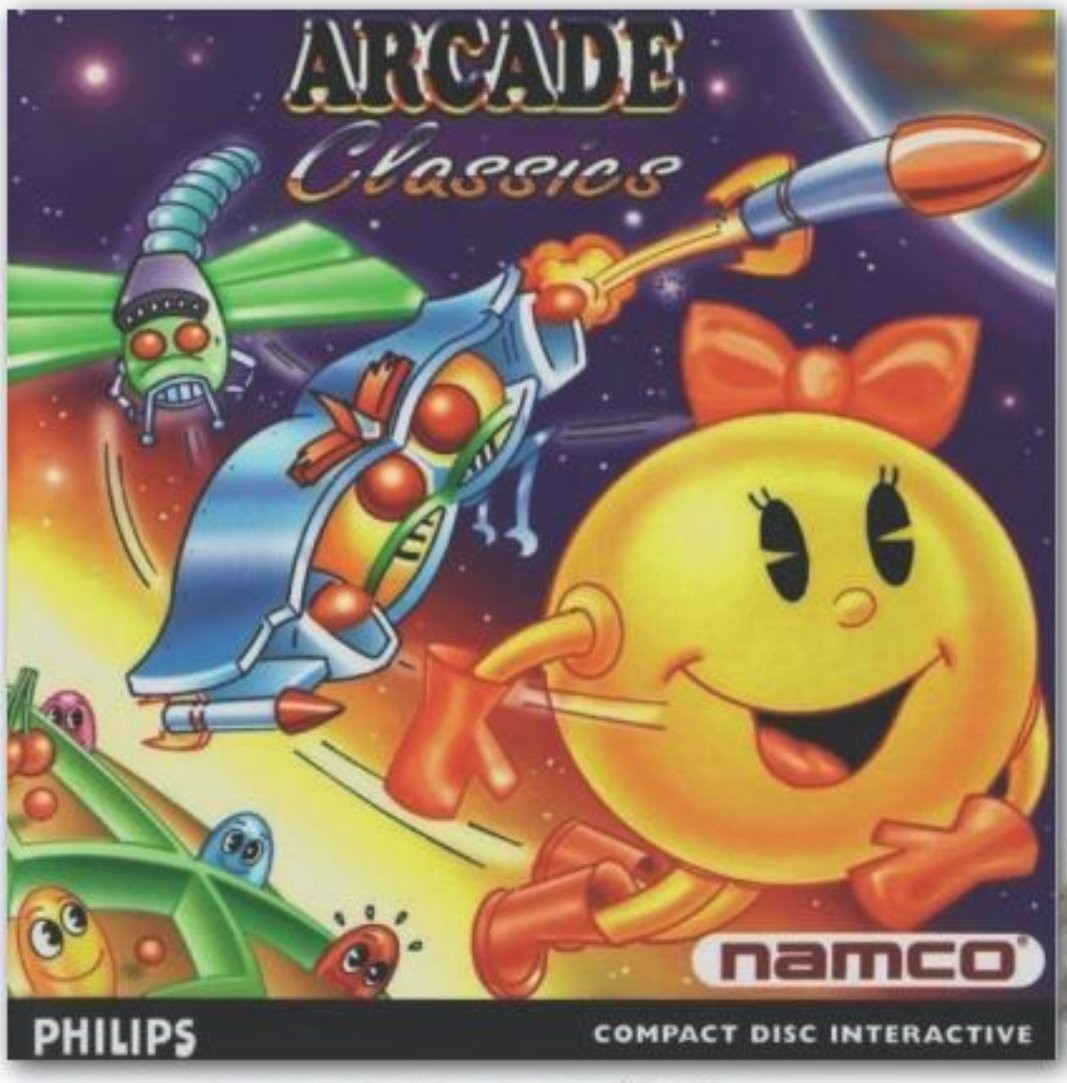
PHILIPS CD-I

Дата выхода:
октябрь 1991 года
Цена на запуске:
$399 ($672)
Продажи по всему миру:
0,57 млн (Hotel Mario)
Игр на запуске:
8
Ключевая игра запуска:
Defender of the Crown

Настоящий привет из семидесятых, запуск CD-i поставил бы в тупик любого, если бы не то обстоятельство, что **Philips** позиционировала свое устройство не как обычную игровую консоль, а медиаплеер, упрощенный персональный компьютер. Кроме видеоигр, этот гибрид предлагал образовательные программы, включая туры по лучшим музеям мира и интерактивные энциклопедии, — в эпоху до интернета это и вправду впечатляло. Другое дело, что нормально позиционировать свое устройство, несмотря на впечатляющую рекламную кампанию, Philips не могла — большинство покупателей предпочитали выбрать либо сравнительно дорогой, но полноценный домашний компьютер, либо недорогую приставку от конкурентов. Что говорить, CD-i куда больше отметилась не играми, а выходом на ней альбома No World Order легендарного мультиинструменталиста Тодда Рундгрена. Слушателям предлагалось изменить составные части альбома на свое усмотрение — смелый ход для очень консервативной музыкальной индустрии начала девяностых.

Мечтать соревноваться не то что с **SEGA** и **Nintendo**, а хотя бы с производителями второго эшелона, имея в наличии лишь то, что предлагала CD-i, было глупо. В день выхода ее покупатели могли приобрести восемь игр, причем ни одна из них не была сколько-нибудь достойным эксклюзивом. **Battleship** — это достаточно стандартный перенос «морского боя» на консоль, **Connect Four** — электронная версия незамысловатой головоломки с разноцветными круглешками. Порты платформера **Dark Castle** и экшена **Defender of the Crown** с домашних компьютеров были достаточно неплохими, но сильно опоздали, а остальные игры привлечь кого-либо к платформе вряд ли могли. Среди них темный и очень странный симулятор бокса **Caesar's World of Boxing**, ухудшенная версия пазла **Pac Attack** под названием **Pac-Panic**, обыкновенные шахматы **Sargon Chess** и интерактивная версия «Красавицы и чудовища», про которую известно разве только то, что этот жуткий раритет с трудом продают на eBay.

Самым большим успехом CD-i стало получение Philips лицензии на использование персонажей Nintendo в своих играх в обмен на разработку CD-дополнения для SNES, так и не появившегося в продаже. Одновременно это и ее самый большой провал: разработанные не в Nintendo три ответвления **The Legend of Zelda** оказались ужасными играми и заслуженно входят в списки худших за всю историю. Схожая реакция была и на **Hotel Mario** — этот крайне странный пазл хоть и стал самой продаваемой игрой на платформе, но никак не сходился со стандартами серии, принятыми в Nintendo. Тем не менее CD-i удивительно долго держалась, Philips очень долго пыталась найти для своей платформы какой-нибудь новый контекст и окончательно забросила ее лишь в 1998 году. ■



ОЦЕНКА ЗАПУСКА

3DO INTERACTIVE MULTIPLAYER

Дата выхода:
4 октября 1993 года
Цена на запуске:
$599 ($1113)
Продажи по всему миру:
5 млн
Игр на запуске:
3
Ключевая игра запуска:
Alone in the Dark

Принято шутить, что на 3DO выпускали не видеоигры, а видео игр. Эта мощная по стандартам 1990-х консоль провалилась именно из-за этого: как и в случае с CD-i, ее создатели не могли определиться с тем, что это такое — игровая консоль или нечто большее. Только затрудняло ситуацию то, что в этот раз у консоли было несколько вариаций. **The 3DO Company** основали специально для того, чтобы разработать спецификации будущей приставки и собирать разумные отчисления с каждой проданной штуки от тех, кто решит получить лицензию. Первой попросила ее **Panasonic**, за ней последовали **Sonya** и **Goldstar**, но это уже было не важно. Не помогло даже то, что запуск раскручивался с невероятной помпой, а организовывал его основатель **Electronic Arts** Трип Хокинс — не последний человек в индустрии.

Случилось ожидаемое и оттого обидное: высокая цена, слабая поддержка сторонних разработчиков и сильная конкуренция на рынке привели к тому, что значимых результатов на старте 3DO показать не удалось. Поначалу на это реагировали спокойно; создатели считали, что прежде, чем игроки смогут оценить их «аудиовизуальную систему», пройдет время. Но сколько бы ее ни обсуждали в СМИ, какие бы безумные рекламные ролики для нее ни снимали — большинство отказывалось переходить на нее с Sega Mega Drive и Super Nintendo, несмотря на очевидное превосходство игр 3DO в графике. Не помогали и слухи о наследнице M2, которая должна была якобы устранить все основные проблемы предшественницы. Поддерживать консоль прекратили всего через три года, и терпевшей убытки The 3DO Company пришлось переквалифицироваться в разработчика мультиплатформенных проектов.

Ну а в самом начале приставка пережила не самый сильный, но и не самый плохой запуск. Все три представленные в день выхода консоли игры были портами с PC, что должно было указывать на ее мощь. На деле же это указывало на то, что разрабатывать эксклюзивные игры для платформы никто особо не стремился. Не поймите неправильно, **Alone in the Dark**, **Myst** и **Star Control 2** были прекрасными играми. Первая основала жанр survival horror, вторая остается одной из ключевых адвенчур в истории PC как игровой платформы, а третья даже вышла в расширенной мультимедийной версии. Но кто решил бы покупать ради этого дорогущую консоль с сомнительным будущим, если, чуть переплатив, можно было купить пристойный PC и спокойно играть в те же самые игры и еще миллион других? ■

ОЦЕНКА ЗАПУСКА

PLAYSTATION

Дата выхода:
9 сентября 1995 года
Цена на запуске:
$299 ($450)
Продажи по всему миру:
102,49 млн
(Gran Turismo — 10,85 млн)
Игр на запуске:
11
Ключевая игра запуска:
Ridge Racer

Рассказать о первой PlayStation без восхищения не получится. Одна из самых популярных и влиятельных консолей в истории была и остается образцовым примером того, как войти на новый рынок и поработить его всего за несколько лет. Разорвав совместный проект с Nintendo, предполагавший выпуск CD-аддона для SNES, **Sony** рискнула выйти на рынок сама, не располагая готовой инфраструктурой для разработки игр. Понятное дело, что ставку пришлось делать на сторонних разработчиков. Те, успев подзабыть, из-за чего случился кризис в игровой индустрии начала 1980-х, уже порядком устали от контроля со стороны платформодержателей, в чем особенно преуспевала Nintendo. Sony предложили принципиально другую политику: меньше условий и дурацких ограничений, больше свободы и прибыли от продаж. Неудивительно, что даже самые лучшие друзья Nintendo вроде тех же **Square** и **Capcom** незамедлительно ушли к конкуренту, как только у них появилось время все подсчитать и взвесить.

Массовому уходу сторонних разработчиков с платформ Nintendo и SEGA не помешала даже распространенность пиратства на первой PlayStation. Причем не помогало ничего — ни постоянный выпуск новых ревизий, аргументированный тем, что у ранних версий были проблемы с работой лазера, ни дороговизна по-настоящему качественных CD-R, ни поздние меры вроде выхода белоснежной PS one с новым уровнем защиты. Расширенной базы пользователей хватало для того, чтобы не обращать внимания на издержки.

Но осенью 1995 года, когда консоль только появилась в продаже в США, ничто такого успеха еще не предвещало. Стартовая линейка PlayStation была средненькой — достаточной, чтобы привлечь внимание любителей новых железок, но самые главные, ключевые проекты были еще впереди. Хотя если присмотреться к ней внимательней, то и здесь не обошлось без интриги. Возьмите хотя бы **Air Combat**. Наверняка большинству из вас это название ничего не говорит, но что если мы назовем ее официальное название в Японии — **Ace Combat**? Именно с этой игры началась история авиасимуляторов от **Namco**. Пусть старт был далеко не самый удачный, но для запусков консолей это привычная история. Не надо забывать и о том, что разработчики тогда только начинали осваивать 3D, так что большинству новых серий, прежде чем они встали на ноги, потребовалось время.

У **Battle Arena Toshinden** немного другая история. Этот с виду нишевый файтинг оказался одной из самых важных игр не только запуска PlayStation, но и для истории жанра в целом. Это игра, позднее появившаяся и на других платформах, не была первым файтингом, использовавшим полигональную графику, но позволяла делать шаг в сторону, чего конкуренты тогда еще предложить не могли даже на аркадных автоматах. Sony сильно вкладывалась в рекламу этой игры, но отдача была не очень сильной. А когда Namco портировала на приставку **Tekken**, надобность в нем и вовсе отпала, пусть и многие считают, что вышедшая позднее **Soul Edge** многое у Battle Arena Toshinden нагло заимствовала.

Без спортивных игр в пятом поколении было никуда, во многом именно они помогли Sony расширить аудиторию видеоигр по сравнению с Sega Mega Drive и Super Nintendo. Лицензированного сборника экстремальных видов спорта **ESPN Extreme Games**, расширенной версии знаменитого баскетбола **NBA Jam Tournament Edition** и стандартного теннисного симулятора **Power Serve 3D Tennis** хватило, чтобы начать привлекать казуальных игроков с первых дней продаж, а дальше на рынок вырвалась EA Sports — именно за счет выхода новых версий **FIFA** первая PlayStation просуществовала на рынке аж до 2006 года.

В остальном линейка запуска ничем вроде и не выделялась. Тут были и посредственные игры вроде скролл-шутера **The Raiden Project**, и откровенные провалы вроде ужасного экшена **Kileak — The DNA Imperative**, и отличная мультиплатформа (самая первая, еще двухмерная **Rayman**), и даже порт с 3DO — космический симулятор **Total Eclipse Turbo**. Одна игра в этом ряду выделялась особенно — файтинг на основе фильма по файтингу **Street Fighter: The Movie**. Сказать, что он был очень плохим, — значит, ничего не сказать. Ладно бы это была какая-то случайная игра от непонятной студии, но это же была новая часть ключевой для жанра серии, сделанная к тому же внутри самой Capcom. Street Fighter: The Movie погубило желание выделиться не боевой системой, а технологиями — болезнь многих ранних игр, выпускавшихся на компакт-дисках.

Но самой знаковой чертой запуска не только этой, но и всех последующих приставок Sony была **Ridge Racer**. Еще не было ни одной PlayStation, которая бы не стартовала без гоночной серии Namco в том или ином виде. Для успеха Sony на новом рынке гонки были так же важны, как и спортивные симуляторы. Что говорить, если самой продаваемой игрой на платформе стала **Gran Turismo**. Переход спортивных и гоночных игр из 2D в 3D привел в индустрию миллионы людей, многие из которых со временем перешли и на другие, менее доступные жанры. Почему-то принято считать, что первой домашней консолью для казуалов была Nintendo Wii, но достаточно сравнить ее продажи с продажами PS1, чтобы понять, что первой на этом поле отметилась именно Sony. В этом плане Ridge Racer была почти идеальной точкой вхождения — достаточно простая, чтобы с нее мог начать любой, и достаточно проработанная, чтобы не заскучали все остальные. ■

ОЦЕНКА ЗАПУСКА

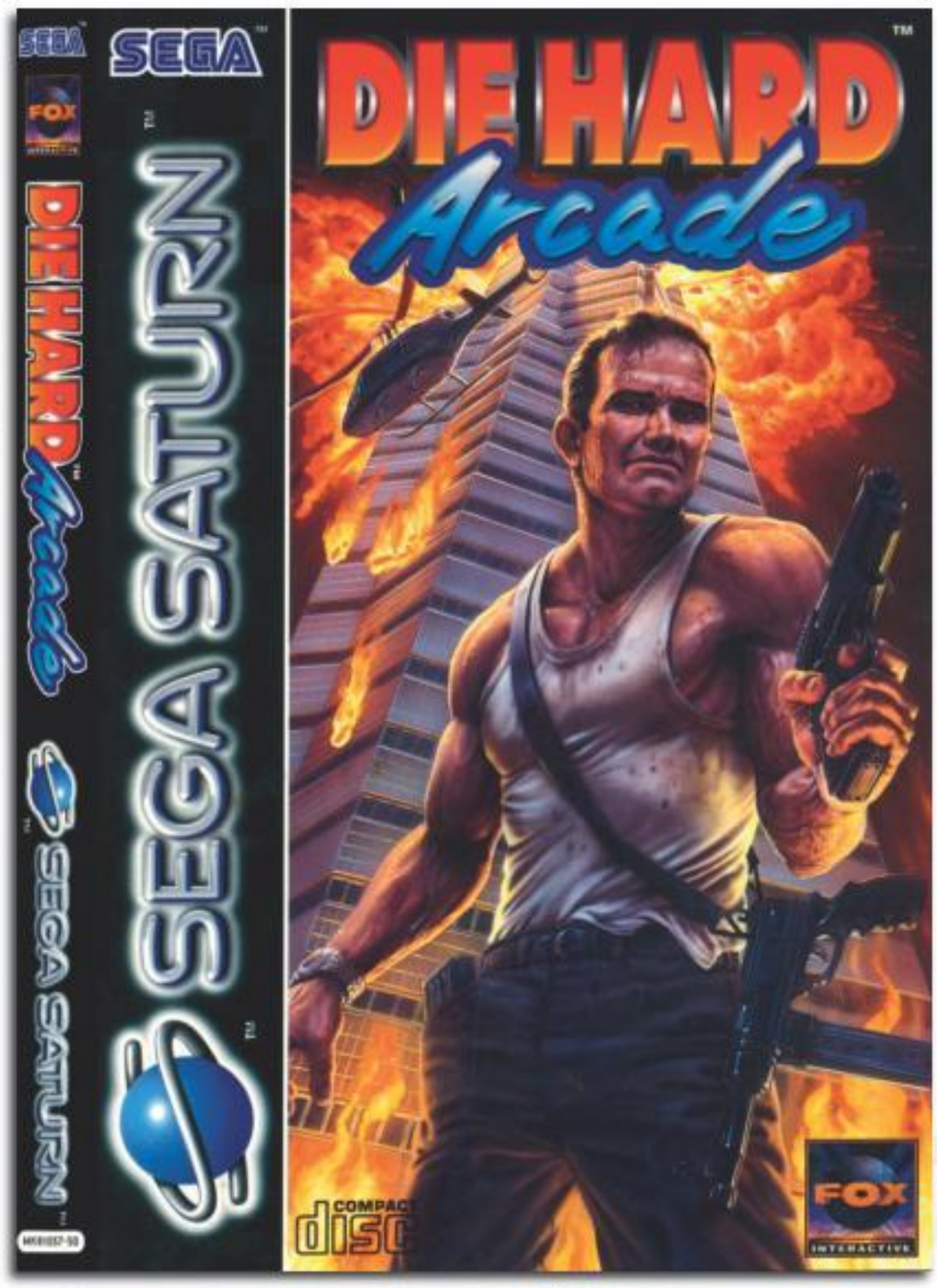
SEGA SATURN

Дата выхода:
11 мая 1995 года
Цена на запуске:
$399 ($600)
Продажи по всему миру:
9,4 млн
(Virtua Fighter 2 — 1,7 млн)
Игр на запуске:
4
Ключевая игра запуска:
Virtua Fighter

Пример консоли, которая провалилась в западных странах, но неплохо продалась у себя на родине, в Японии. У Sega Saturn все складывалось не так с самого начала. Казалось бы, SEGA навсегда отвоевала у Nintendo взрослую аудиторию и оставалась в выигрышной позиции более «крутой» компании, но несколько неудачных решений руководства привели к тому, что этот имидж моментально перешел к Sony. Проблем хватало: в неудачах Saturn виновата и сложная, непонятная большинству разработчиков архитектура, не дружившая с другими платформами, и то, что это был изначально один из множества прототипов, не находивший полной поддержки во всей компании, а также неудобная среда разработки. Не помог и внезапный запуск в США, одно из самых неожиданных событий в истории индустрии. На пресс-конференции SEGA во время E3 тогдашний глава американского подразделения компании заявил, что Saturn поступит в продажу уже завтра, что очень обидело розничные сети, не заключившие эксклюзивное соглашение с SEGA, — ей потом ответили в том же духе, отдав место на полках играм для PlayStation и Nintendo 64.

И хотя запуск посчитали неподготовленным, это не помешало ему быть не столько «количественным», сколько качественным. Игр было всего четыре, но каждую из них можно было смело брать с самой консолью. Прекрасный и жутко недооцененный платформер **Clockwork Knight**, который мог бы по качеству поспорить с играми про Соника, и порт с аркад знаменитой гонки **Daytona USA** были только добавкой к двум другим проектам, ставшими основой серий. Таким оказался **Panzer Dragoon**, образцовый рельсовый шутер, одна из лучших игр в этом нишевом жанре. Между ней и **Virtua Fighter** сложно выбрать наиболее важный проект, но мы бы все-таки остановились на последней.

Одна из лучших работ упомянутого в прошлой части материала Ю Судзуки стала первым файтингом, использовавшим полигональные модели бойцов. Для середины девяностых это было настоящим прорывом, не говоря уж о том, что Virtua Fighter была и сама по себе отличной игрой. Хоть по нашим временам выглядит она неубедительно, но играется до сих пор отлично. Команда Судзуки включила в нее настоящие техники боя и долго работала над тем, чтобы адекватно их перенести. Получилась игра с нестандартной для двухмерного файтинга системой управления и проработанными бойцами, каждого из которых приходилось внимательно изучать. Именно Virtua Fighter заставила других разработчиков не только перейти в 3D, но и пересмотреть то, как должны ощущаться игры жанра. ■



ОЦЕНКА ЗАПУСКА

SEGA DREAMCAST

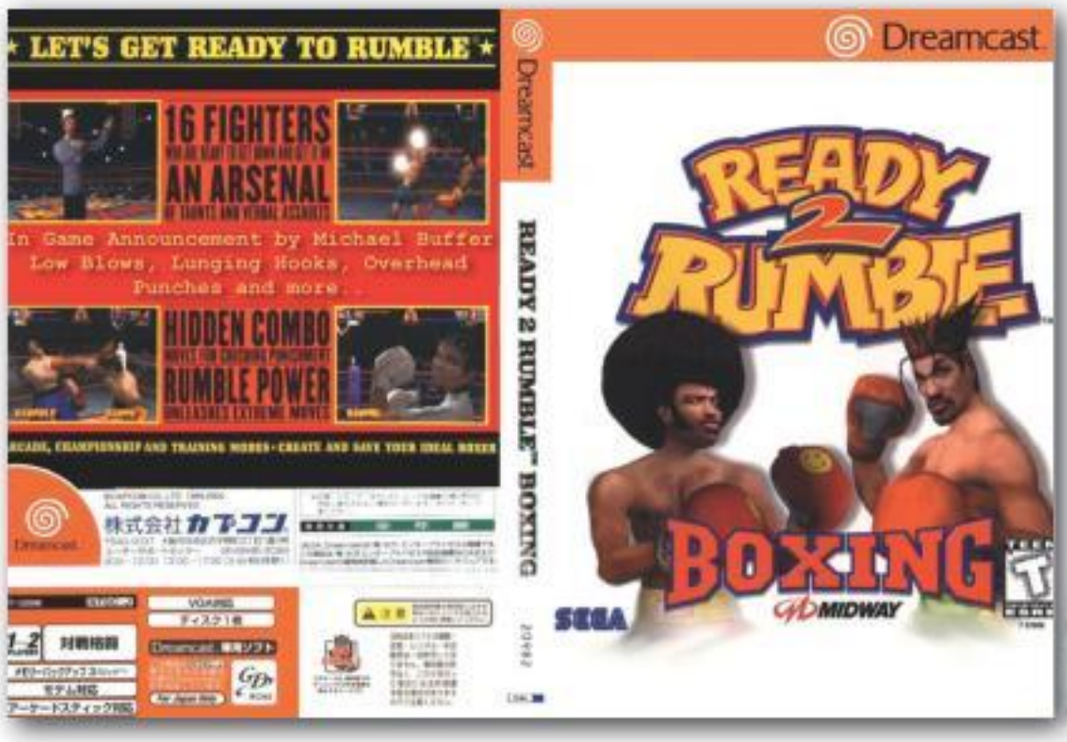
Дата выхода:
9 сентября 1999 года
Цена на запуске:
$199 ($276)
Продажи по всему миру:
10,6 млн
(Sonic Adventure — 2,5 млн)
Игр на запуске:
19
Ключевая игра запуска:
SoulCalibur

Не первый и не последний раз поколение начиналось раньше, чем можно было предположить. Для SEGA это был жест отчаяния, попытка хоть как-то угнаться за Sony и вернуть себе позиции, завоеванные в начале десятилетия. Как это часто бывает, кризис вынудил компанию выложиться на полную, включить внутренние резервы и попытаться хотя бы напоследок сделать так, чтобы тебя запомнили навсегда; с каждым годом роль и влияние Dreamcast становятся только значимее. Это дикий штамп, но по-другому не скажешь: последняя консоль SEGA в самом деле опередила свое время, предложила столько инновационных идей, что индустрии пришлось потратить не одно поколение на то, чтобы все их переварить. Так что статусу неприкасаемой удивляться бесполезно, с ним остается только смириться. Что говорить, если на Dreamcast выйдет новая игра даже в наступившем 2013 году. Не это ли главное подтверждение наследия, которое оставила консоль?

В Dreamcast было много всего в разном виде — онлайновый сервис до Xbox Live, моушен-управление и экран в контроллере до Wii и Wii U, в конце концов, это была приставка, популяризовавшая использование сел-шейдинга. А еще это была приставка с достойной стартовой линейкой, которая позволила ей неплохо начать и в результате даже превзойти по продажам Saturn, что, однако, не позволило удержаться в консольном бизнесе самой SEGA. Успех запуска Dreamcast объяснялся хотя бы тем, что здесь была игра с Соником, чего владельцы Saturn за четыре года так и не дождались. Мнения о **Sonic Adventure** среди фанатов серии расходятся, как и взгляды на то, чем был ее сиквел, но одно можно сказать точно: мало кто мог позволить себе начинать жизнь новой системы с таких игр. Это был долгожданный переход в 3D, где символ компании много потерял и много приобрел. Можно было обойтись без нескольких «друзей» Соника, но большинство фанатов SEGA были довольны уже тем, что снова увидели любимого героя.

О некоторых других релизах так сказать не получается. Спорные авиасимуляторы **Aerowings** и **AirForce Delta**, нишевые проекты вроде хоррора **Blue Stinger** и файтинга **Power Stone**, незамысловатый порт экшена **Expendable**, обыкновенные гонки **Flag to Flag**, **Tokyo Xtreme Racer**, **TNN Motorsports Hardcore Heat** и **Monaco Grand Prix** (а также не очень обыкновенные, но недостаточно хорошие **Hydro Thunder**, **Pen Pen Trilcelon** и **TrickStyle**). Во всем этом ряду явно выделялись **The House of the Dead 2** и **Mortal Kombat Gold**. И пусть вторая была всего лишь подредактированным переизданием, первой хватало для того, чтобы привлечь к Dreamcast фанатов хорроров, — вторую The House of the Dead многие до сих пор называют лучшей классической частью серии. На спортивных же симуляторах **NFL 2K**, **NFL Blitz 2000** и образцовой **Ready 2 Rumble Boxing** нужно остановиться подробнее. Считается, что отказ **Electronic Arts** поддержать Dreamcast был одной из главных причин ухода SEGA из железной гонки. Достаточно посмотреть на продажи игр EA Sports на PlayStation, чтобы понять, что такие подозрения выглядят вполне объяснимыми: как бы в SEGA ни хотели, без лицензированных спортивных симуляторов с наступлением нового десятилетия было не выжить.

Все эти игры значили бы куда больше для старта Dreamcast, если бы среди них не оказался очередной шедевральный файтинг. Им стала **SoulCalibur**, которая не только дала начало одной из лучших серий в жанре, но и вновь, как и Virtua Fighter за несколько лет до этого, изменила несколько правил игры. Возьмите хотя бы передвижение в пространстве: ограничения трехмерных файтингов предыдущего поколения не позволяли почувствовать, что они на самом деле трехмерные. SoulCalibur этого эффекта добилась; и пусть последние пару частей серия скорее разочаровывала, но представить себе более адекватного переноса игры с аркад на домашние системы, чем первая часть, не выходит. Возможно, на старте Dreamcast брала не столько качеством, сколько количеством, но ее запуск предложил игры, которые представляли следующее поколение не только внешне, но и структурно — то, чем первые проекты для будущих консолей Sony и Microsoft вряд ли смогут похвастаться. ■



ОЦЕНКА ЗАПУСКА

PLAYSTATION 2

Дата выхода:
26 октября 2000 года
Цена на запуске:
$299 ($399)
Продажи по всему миру:
155,1 млн (Grand Theft Auto: San Andreas — 17,33 млн)
Игр на запуске:
29
Ключевая игра запуска:
TimeSplitters

Самая успешная домашняя консоль в истории сделала гораздо больше, чем просто остановила продажи Dreamcast. Преодолев задержки в производстве и сложный первый год, а также спешно захоронив не сдававшуюся PS1, вторая PlayStation вышла к запуску консолей главных конкурентов, Nintendo и Microsoft, в полной готовности. Их преимущества в производительности ничего не значили — одного DVD-плеера внутри PS2 хватало, чтобы оставить без шансов и GameCube, и Xbox. Да и без него можно было бы обойтись: как многие из вас должны помнить, в 2001 году именно на консоли Sony появилась **Grand Theft Auto 3**, которая, как и множество других блокбастеров после нее, стала главным аргументом в пользу успешного будущего платформы.

Но до того, как это могло произойти, у PS2 был впереди сложный год, и стартовая линейка сделала все возможное, чтобы новая консоль вошла в него без особых проблем. Тут было очень много разных игр — не все они были хороши, не все выглядели законченными, но почти каждый здесь нашел бы что-то себе по душе. Возьмите хотя бы драки: в день выхода PS2 можно было купить и новенькую **DOA2: Hardcore**, и ответвления **Tekken Tag Tournament** вместе со **Street Fighter EX3**, и продолжение **Ready 2 Rumble Boxing** с подзаголовком **Round 2**. Любите роботов? Вторая часть **Armored Core** была как раз кстати, а ведь еще вышла и менее известная **Gungriffon Blaze**. Нравятся японские экшен-стратегии? Sony предлагала сразу **Dynasty Warriors 2** и дебют **Kessen**. Без ума от RPG? Выбор большой, хоть и не выдающийся: японские **Eternal Ring**, **Evergrace**, **Orphen: Scion of Sorcery** и западная **Summoner**. А еще ведь были рельсовый шутер **Silent Scope**, головоломка **FantaVision** и экшен **X-Squad**. Запуск PS2 стал тем случаем, когда Sony посчитала, что ей просто надо любыми способами задавить конкурентов, — чего она и добилась.

В этом ей помогли в том числе спортивные и гоночные игры, без которых никуда. Список первых получился широкий и разнообразный: экстремальные **ESPN International Track & Field** и **ESPN Winter X Games Snowboarding**, бильярд **Q-Ball: Billiards Master**, водная **Surfing H3O**, стандартные и ожидаемые **Madden NFL 2001**, **NHL 2001**, **Swing Away Gold**. С гонками получилось даже лучше: на грязевые **Smuggler's Run** и **Wild Wild Racing** пришлись **Midnight Club: Street Racing** и **Ridge Racer 5** — куда уж без нее.

Все это было знакомо и понятно, но нашлись и две игры, которые выделялись сильнее других. До шестого поколения консоли дружили с шутерами от первого лица очень избирательно, предпочитая обходить их стороной. До выхода **Halo: Combat Evolved** был еще год, но запуск PS2 уже указал на важную тенденцию, которая проявилась куда сильнее в седьмом поколении. И если **Unreal Tournament** был еще одним портом успешного FPS с компьютеров, то **TimeSplitters** так и осталась эксклюзивом для консоли Sony и одной из важнейших игр в становлении жанра на консолях. Разработанная выходцами из Rare, создавшими первый консольный шутер **GoldenEye 007**, TimeSplitters повлияла на целый ряд консольных FPS и лишила шутеры излишней серьезности. Это была единственная игра на запуске, которую пропускать было просто нельзя; если большинство остальных игр приобретались с оговорками, то в случае с TimeSplitters уговаривать себя было не нужно. Это был отличный повод купить консоль на старте, чтобы переждать в локальном мультиплеере месяцы без релизов и быть вознагражденным выходом Silent Hill 2, **Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty** и Grand Theft Auto 3. Кто бы мог подумать, что шутеры на консолях из нишевого развлечения всего через несколько лет станут самой прибыльной статьей в финансовых отчетах ведущих издателей? ■

ОЦЕНКА ЗАПУСКА

XBOX

Дата выхода:
15 ноября 2001 года
Цена на запуске:
$299 ($387)
Продажи по всему миру:
24 млн
(Halo: Combat Evolved — 8 млн)
Игр на запуске:
13
Ключевая игра запуска:
Halo: Combat Evolved

Microsoft заняла освободившееся место SEGA, многое от нее переняв. Речь идет не только об отдельных дизайнерах и сериях: Microsoft заимствовала идеи SEGA и придавала им новую форму. Чем еще мог быть Xbox Live, как не продолжением развития онлайн-сервиса Dreamcast? Главная новация приставки Microsoft не появилась в день консоли, но именно она повлияла на будущее рынка, заставив даже консервативную Nintendo задуматься о появлении сетевых функций в своих будущих консолях. Не говоря уж о том, что именно Xbox начал своеобразную гонку вооружений между Sony и Microsoft. Если раньше мощные консоли неизбежно проваливались, то Microsoft показала модель, с помощью которой приставку можно было делать и мощной, и доступной. Sony, поняв, что может упустить момент, позднее даже переборщила с PS3. Так что главным завоеванием Microsoft было не уничтожение конкурентов, как поколение назад, когда на рынок выходила Sony, а удачная задумка взять их измором. И если о чем последние финансовые отчеты Nintendo и Sony говорят, то о том, что эта затея удалась.

Запуск Xbox ничего такого не предвещал. Спортивных игр на нем оказалось даже меньше, чем на запуске GameCube, что было совершенно непозволительно: **NFL Fever 2002**, гонки на снегоходах **Arctic Thunder**, гонки на внедорожниках **4x4 EVO 2** — вот и все. **Oddworld: Munch's Oddysee** была лишь прелюдией к настоящему хиту, жутко недооцененной **Stranger's Wrath**. Третья **Dead or Alive** вряд ли кого-то удивляла, как и появление авиасимулятора **AirForce Delta Storm** вместе с мультяшными **Mad Dash Racing**, **Cel Damage** и **Shrek**. Выделялась из этого набора релизов сторонних разработчиков игра для вечеринок **Fuzion Frenzy** — не очень хорошая пародия на серию **Mario Party**. Как, впрочем, и все остальные пародии до и после.

Все было бы еще печальнее, чем у основных конкурентов на запуске, если бы не **Project Gotham Racing** и **Halo: Combat Evolved**. Обе стали первыми частями важнейших для Microsoft серий, и хотя судьба первой остается под вопросом после кончины **Bizarre Creations**, но ежегодные выпуски Halo остаются главным поводом для того, чтобы купить Xbox. TimeSplitters с PS2 только заигрывала с идеей шутеров от первого лица на консолях, а Combat Evolved просто их навсегда туда перенесла. **Bungie** придумала, как вписать FPS в контекст приставок, нашла единственно верное применение двум аналогам и посчитала, что больше двух видов оружия одновременно главному герою носить не стоит. Отсюда и облегченное управление, и упор на мелкие детали: находки в дизайне врагов, гранаты-липучки, способы повествования и многое другое. Вы покупали Xbox, брали с ним вместе Halo и выключались. Остальное уже почти не волновало. ■

ОЦЕНКА ЗАПУСКА

NINTENDO GAMECUBE

Дата выхода:
18 ноября 2001 года
Цена на запуске:
$199 ($258)
Продажи по всему миру:
21,74 млн (Super Smash Bros: Melee — 7,09 млн)
Игр на запуске: *12*
Ключевая игра запуска:
Star Wars Rogue Squadron 2: Rogue Leader

Nintendo начинала шестое поколение не в лучшем настроении. Проиграв Sony по всем статьям в предыдущем, компания пошла на радикальные меры. Свою новую консоль она запустила по доступной цене, разрешила сторонним разработчикам больше, чем когда бы то ни было, и сделала ставку на более тесное с ними сотрудничество. Но это не помогло. Да, GameCube все равно принес Nintendo прибыль, но это наименее успешная ее консоль с точки зрения продаж. Причин много: окончательно растерянное за время Nintendo 64 доверие со стороны крупных издателей, необычные внешний вид и контроллер, а также самое главное — абсолютная доминация PS2, ничего не оставлявшая конкурентам. Поэтому сосредотачиваться в основном пришлось на том, чтобы угодить своим поклонникам и завоевать немного новых.

Хотя по стартовой линейке такого и не скажешь. В отличие от библиотеки Nintendo 64, в ней было полно спортивных игр: бейсбол **All-Star Baseball 2002**, велосипедная **Dave Mirra Freestyle BMX 2**, американский футбол **Madden NFL 2002**, хоккей **NHL Hitz 20-02**, сноубординг **SSX Tricky**, скейтбординг **Tony Hawk's Pro Skater 3**. Мультиплатформенные игры жанра позволяли себе даже выглядеть лучше, чем на PS2, но основная аудитория все равно собиралась на консоли Sony. Во всем этом ряду явно выделялась **Wave Race: Blue Storm**, своеобразная отсылка к запуску Nintendo 64, где, кроме **Super Mario 64**, тоже была отличная игра про водные мотоциклы, незаслуженно забытая. Если кто вдруг и брал консоль ради того, чтобы обгонять и обыгрывать, то вряд ли он был разочарован.

Но во всем остальном линейка была явно провальной. **Crazy Taxi** уже выходила на Dreamcast и успела к концу 2001 года поднадоесть. **Batman: Vengeance** рядом не стояла как со старыми, так и с будущими играми про супергероя, а странная игра про Тарзана, **Disney's Tarzan Untamed**, вряд ли кого могла заинтересовать. Еще была SEGA, предлагавшая **Super Monkey Ball**, но, сколь бы забавной ни была эта серия, вряд ли кто-нибудь мог всерьез захотеть купить ради обезьянки в шаре новую приставку.

Оставались две игры от самой Nintendo и партнеров. И если милая **Luigi's Mansion** не ушла дальше незатейливого развлечения на несколько часов для фанатов Nintendo, то проект по «Звездным войнам», **Star Wars Rogue Squadron 2: Rogue Leader**, добился куда большего. Игра от студии **Factor 5** не только вновь, вслед за N64-выпуском, показала, на что способна консоль Nintendo, но и предлагала чуть ли не единственный безошибочный выбор даже для тех, кто к саге безразличен. С таким запуском у GameCube было не так много шансов выстоять против первых хитовых игр на PS2, но, как показал опыт Microsoft, даже более внятный, разнообразный и качественный подбор проектов вряд ли помог бы в этом обреченном противостоянии. ■

ОЦЕНКА ЗАПУСКА

XBOX 360

Дата выхода:
22 ноября 2005 года
Цена на запуске:
$299 ($351)
Продажи по всему миру:
75,9 млн
(Kinect Adventures — 18 млн)
Игр на запуске:
18
Ключевая игра запуска:
Kameo: Elements of Power

Ранний старт консолей от компаний, которые что-то не успели в предыдущем поколении, — вполне ожидаемый ход. Тем интереснее, что Xbox 360 за семь лет, что она была на рынке, столько раз поменяла свое позиционирование. Сначала это была мощнейшая HD-консоль, не сильно уступавшая PC-играм. Она легко пережила запуск PS3, столкнувшуюся с рядом проблем, но успех Wii игнорировать не стала. Именно появление Kinect позволило Microsoft вырваться на гораздо более доходный казуальный рынок. И пусть достижения аксессуара за пределами нишевых игр вроде **Child of Eden** остаются спорными, новый Xbox обозначил все основные направления, по которым развивалась игровая индустрия следующих лет. Продвинутый функционал Xbox Live, включая цифровой магазин Xbox Live Arcade, распространение DLC и многое-многое другое, задали тон всему, что происходило в индустрии следующие несколько лет. Или почти всему — так или иначе, отрицать влиятельность Xbox 360 глупо и бессмысленно.

Как и то, что линейка запуска могла быть и лучше. Понятное дело, это было только начало поколения, и большинство разработчиков еще не было готово к тому, чтобы перейти на HD-платформу. Тем не менее смысла тратить с ходу 400 долларов не было, учитывая, что многие приставки с лонч-дней через год-два массово выдавали «красное кольцо смерти». Подборка спортивных симуляторов была серьезнее, чем у оригинального Xbox, но ни один из них толком еще не был готов к переходу в новую эру — ни сноубординг **Amped 3**, ни футбол европейский **FIFA 06: Road to FIFA World Cup** и американский **Madden NFL 06**, ни баскетбольные **NBA 2K6** и **NBA Live 06**, ни хоккей **NHL 2K6**, ни гольф **Tiger Woods PGA Tour 06**, ни скейтбординг **Tony Hawk's American Wasteland**. Как всегда, не обошлось и без гонок: хорошую по тем временам графику показали **Project Gotham Racing 3**, **Need for Speed: Most Wanted** и **Ridge Racer 6**. Тех же, кто не владел в середине нулевых игровым компьютером, порадовало появление **Call of Duty 2**, **Condemned: Criminal Origins** и **Quake 4**. Так Xbox 360 свел превосходство PC в жанре на нет. Еще вышла улучшенная версия вестерна **Gun** и ранний HD-проект **Peter Jackson's King Kong** (наверняка многие из вас помнят эту необычную игру по фильму — и помнят, скорее всего, со смешанными чувствами).

Вытянули же запуск две игры, причем обе — от только-только приобретенной **Rare**. В то время как **Perfect Dark Zero**, приквел к игре про шпионку Дарк с Nintendo 64, планомерно готовили к запуску, красочная **Kameo: Elements of Power** была совсем другой историей. Ее разработку начинали еще для GameCube, когда Nintendo продолжала владеть британской студией. Когда братья Стемперы решили уйти к Microsoft, разработку перевели на первый Xbox, но в итоге игра появилась в HD на его наследнике. Если честно, именно таких ярких приключений платформе и не хватало всю ее жизнь, и чем дальше, то тем больше это было заметно в сравнении с Wii и PS3. ■

ОЦЕНКА ЗАПУСКА

PLAYSTATION 3

Дата выхода:
17 ноября 2006 года
Цена на запуске:
$599 ($700)
Продажи по всему миру:
70,2 млн
(Gran Turismo — 9,19 млн)
Игр на запуске:
13
Ключевая игра запуска:
Resistance: Fall of Man

Последние годы с Sony постоянно происходили удивительные метаморфозы. Компания превращалась из посмешища в уважаемую, чтобы быстро растерять статус и так же магически быстро его набирать. Пределов этому никаких не было: ты начинаешь с клеймом «599 долларов», мемами про Ridge Racer и «гигантских вражеских крабов», а заканчиваешь уважаемым в индустрии издателем, который поддерживает авторские проекты вроде Journey и почти догоняет своих конкурентов по всем параметрам. Финансовые проблемы сохраняются, но что-то исправить еще не слишком поздно — хотя выводы нужно сделать как можно скорее.

Когда вы будете читать эти строки, Sony уже, вероятно, анонсирует наследника PS3, хотя и вряд ли назовет цену и линейку запуска. Главное, чтобы в будущем она оказалась как можно более близкой к Vita и далекой от PS3. Спустя год после не самого впечатляющего релиза Xbox 360, которая уже начала подкрепляться первыми большими играми вроде **Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter** и **Gears of War**, предложение Sony не выглядело убедительным. Хорошо, есть обязательные спортивные игры (Madden NFL 07, NBA 2K7, NHL 2K7 и **Tiger Woods PGA Tour 07**, **Tony Hawk's Project 8**) и гонка (**Ridge Racer 7**!) с номером на один больше. Есть средненький авиационный экшен **Blazing Angels: Squadrons**, примерно такая же по качеству **Untold Legends: Dark Kingdom**. Есть плохой самурайский экшен **Genji: Days of the Blade**, есть комиксная **Marvel: Ultimate Alliance**, есть и боевые роботы **Mobile Suit Gundam: Crossfire**, а также, куда уж без нее, теперь уже третья Call of Duty. А еще демоверсия **MotorStorm**, достаточно эффектная, хоть за игру еще посчитать, конечно, нельзя.

Кроме этого, есть всего один серьезный эксклюзив, **Resistance: Fall of Man**, который разрабатывала **Insomniac**. Наверное, этого было достаточно, чтобы привлечь некоторых фанатов Sony, но далеко не всех, — ждать первых серьезных игр пришлось гораздо дольше, чем на PS2. Не все из них появились в том виде, в котором хотелось, некоторые так вообще переехали или хотя бы заглянули на Xbox 360, так что опираться пришлось на эксклюзивы и энтузиазм фанатов. С первой Resistance началась серия неплохих шутеров, но вместе с тем Sony стала жертвой завышенных ожиданий. Как показало уходящее поколение, на землю полезно периодически опускаться — так или иначе, за последнее время через это прошли все платформодержатели. И в восьмом поколении, которое еще толком не началось, но уже обещает быть на удивление тяжелым, всем придется хотя бы по разу больно споткнуться. ■

ОЦЕНКА ЗАПУСКА

NINTENDO WII

Дата выхода:
19 ноября 2006 года
Цена на запуске:
$249 ($285)
Продажи по всему миру:
99,38 млн
(Wii Sports — 79,6 млн)
Игр на запуске:
4
Ключевая игра запуска:
Wii Sports

Судьба самой коммерчески успешной консоли ушедшего поколения чем-то похожа на поездку на американских горках: ты взбираешься вверх, чувствуешь прилив сил и адреналина, а потом в один момент резко сходишь вниз, чуть не теряя сознание. Wii, предложившая не графику, а движение с пультом в руках, поначалу била все рекорды, обходившись почти без сторонних разработчиков. Новая, неожиданно открывшаяся аудитория, на которую конкуренты отреагировали с опозданием, скупала все, что выпускала Nintendo. Ее нисколько не заботило то, что в коллекции была одна игра, — если это была **Wii Sports**, проблем быть не могло. Но после триумфальной осенней линейки 2010 года игры на консоли как-то резко почти перестали выходить, за весьма редкими исключениями. От этого спада Nintendo страдает до сих пор: плавному переходу в восьмое поколение мешает как раз то, что такую же подушку, которая была у 3DS в виде DS, Wii своей преемнице Wii U обеспечить не смогла.

Специально для запуска Nintendo отложила выход **The Legend of Zelda: Twilight Princess**, которая через две недели появилась на GameCube. Многих фанатов это заставило купить консоль, которую иначе они вряд ли стали бы брать до следующей осени. Из-за необычного контроллера классических ежегодных спортивных и гоночных игр вышло всего ничего: **GT Pro Series**, Madden NFL 07, **Monster 4x4: World Circuit**, **Need for Speed: Carbon**, **Tony Hawk's Downhill Jam**. **Excite Truck** такой назвать было сложно, все-таки это неформальное продолжение древней серии Excite, начавшейся еще на NES и долго не обновлявшейся. И все же игры по лицензии выделялись куда сильнее — такие как **Avatar: The Last Airbender** (аниме, а не фильм), **Cars**, **Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 2**, **The Grim Adventures of Billy & Mandy**, **Happy Feet**, **Marvel: Ultimate Alliance** и **SpongeBob SquarePants: Creature from the Krusty Krab**. В этом списке както терялись ужасные **Rampage: Total Destruction** и **Red Steel**, посредственная **Super Monkey Ball: Banana Blitz**, бестолковый порт **Call of Duty 3** и толковое продолжение хирургической серии **Trauma Center: Second Opinion**. Зато **Rayman Raving Rabbids** смотрелась очень органично, особенно если брать в расчет новую аудиторию Nintendo.

Но даже до кроликов не всем было дело, когда была Wii Sports, одновременно трагедия и достижение Nintendo, игра, захватившая всех, кроме хардкорных игроков, — от маленьких детей до стариков и старушек. Со временем скепсис и презрительное отношение к таким играм неизбежно сменится на признание. Как бы кому ни хотелось, реальность такова, что Wii Sports оказалась чуть ли не самой влиятельной игрой всего поколения. А наша задача — эту реальность не переписывать, а отображать, примерно такой, какой она и была. В ней Wii Sports отводится почетное место, куда более значимое, чем можно было себе представить в конце 2006 года. ■

ОЦЕНКА ЗАПУСКА

TOTAL WAR
ROME II

ЧТО? Демонстрация знаменитой римской битвы в Total War: Rome 2
ГДЕ? Великобритания, Лондон

Жанр
Глобальная стратегия
Издатель
SEGA
Издатель в России
1С-СофтКлаб
Разработчик
Creative Assembly
Платформа
PC

Дата выхода
2013 год

РИМСКИЙ КОШМАР

Здесь, в Тевтобургском лесу, должно быть тихо. Там, где мы находимся, — на поляне, рядом с местом поклонения и монолитом, застыло безмолвие. Чуть дальше, через древние, величественные деревья германского леса слышен шум. Он нарастает, становится все громче и громче. Можно разобрать крики, гневные возгласы. Звон клинков, топот ног. Из леса появляется небольшой отряд римских солдат. Их броня помята и в грязи, оружие погнуто от яростных ударов. От образцовых трех легионов Квинтилия Вара почти ничего не осталось. Может, всего сотня солдат.

Им страшно, и они бегут изо всех сил.

Загнать в угол

Двумя часами ранее мы встретились с Элом Бикэмом, представителем **Creative Assembly**. Он демонстрирует боевую систему **Total War: Rome 2**. Несмотря на то, что мы уже видели осаду Карфагена, над игрой основательно поработали, и на этот раз нам предстоит увидеть самую ужасную военную трагедию в истории Древнего Рима — уничтожение трех легионов в лесах Германии. Катастрофа была настолько страшной, поражение настолько сокрушительным, что император Август приказал жестко отрезать границу империи с Германией.

Местом этой битвы стал Тевтобургский лес. В современной Саксонии он покрывает несколько небольших гор и болот, как и две тысячи лет назад. Сквозь этот лес Квинтилий Вар вел за собой легионы: солдаты маршировали к зимнему лагерю, а их проводником был германский вождь Арминий, который вырос в Риме и считался союзником. Он втайне ото всех мечтал объединить Германию — как мы знаем из истории, последствия таких идей оказываются крайне неприятными для соседних стран.

Арминий собрал все местные племена и подготовил огромную засаду. В течение трех дней римские легионы постоянно отражали атаки дикарей и пытались добраться до ближайшего форта. Надежды на спасение не было: Квинтилий Вар и несколько офицеров совершили самоубийство, а рядовые легионеры были перебиты варварами один за другим. Двадцать лет спустя, когда сын римского императора отправился мстить за погибших солдат, — на поле боя он обнаружил кости, почерневший металл и прибитые к каждому дереву черепа.

Историческое сражение показано в Total War немного иначе. По словам Бикэма, разработчики не могут делать миссию, которая бы длилась целых три дня. В игровой механике больше внимания уделено коротким, не особо масштабным битвам. В Creative Assembly изучили тексты римского историка Тацита и воссоздали местность настолько правдоподобно, насколько это вообще возможно.

Гордость легиона

Отряды Квинтилия двигаются колоннами по узкому проходу, между небольших холмов, вязких топей и темных, густых деревьев. Тишина прерывается только гулким маршем солдат и пением птиц. Мы рассматриваем отряды немного ближе. Впереди три человека держат штандарты с орлом — символы чести и стойкости легионов. Потерять такой — хуже смерти и поражения в бою. Задача перед воинами простая — солдаты со штандартами должны спастись, остальные обязаны смело принять бой и защитить гордость Римской империи.

Ничто не предвещает беду. Римляне ровным строем маршируют по лесу, в то время как германцы за ними следят.

Против горящих булыжников щиты легионеров совсем бесполезны. Через несколько секунд строй разрушится и раненых добьют.

Детализация по сравнению с демонстрацией карфагенской битвы значительно улучшилась, хотя игра еще даже не приблизилась к стадии альфа-версии.

Сначала с холмов на римлян начинают скатывать горящие булыжники. Они давят людей, убивают и калечат, разбивают строй — это одна из небольших подлостей, которые теперь можно устраивать во время боя. С возвышенности на паникующих римлян бежит толпа варваров.

Засады будут часто устраиваться и вне исторических сражений. На главной карте армии могут передвигаться в трех режимах: защитном, агрессивном или скрытном. Некоторые отряды, например германские ночные охотники с копьями, получают дополнительный бонус. Грамотное использование маскировки становится крайне важным, потому что вы можете видеть только те вражеские армии на карте, которые заметили ваши солдаты.

Германские войска изматывают римлян, внезапно нападают и выпускают стрелы с нескольких сторон. Легионеры не могут сосредоточиться и постепенно устают. Варвары работают не так слаженно: они легко вооружены и очень уязвимы. Лучники и копьеметатели не настолько эффективно убивают легионеров, и римляне отбивают первую атаку. Солдаты продвигаются по узкому проходу, в то время как все больше и больше германцев появляется из леса. Конница погибает первой — лошадей окружили копейщики, лучники дают залп за залпом. Дикари выпускают гончих, и те вгрызаются в глотки легионерам.

Отряды отбиваются, у людей появляется надежда на спасение. Римляне добираются до открытого места, где Арминий, наконец, признается, что он предатель. Вар шокирован и обращается в бегство вместе с оставшимися всадниками. Штандарты остаются у солдат, в то время как часть варваров начинает преследовать полководца. У пехоты появляется шанс выбраться из леса. Солдаты формируют из щитов известную всем «черепаху» и постепенно продвигаются почти без потерь.

Варвары осторожно нападают, но не могут пробить римский строй. У дикарей другая задача: замедлить «черепаху» до тех пор, пока из чащи не появится настоящий враг. Через мгновение толпы берсерков внезапно появляются из леса и догоняют то, что некогда было римским легионом. Этим воинам не страшно, пожалуй, ничего. Они никогда не отступают и будут биться до самой смерти.

Высшее командование

Стоит заметить, что германские племена хотя и разные, но вместе попадают под категорию «варваров», которая включает в себя британских иценов, французских авернов и германских швабов, а также другие европейские племена, к примеру, из Испании и Скандинавии. Племена из одной страны будут похожими — у херусков и швабов берсерки совсем не отличаются друг от друга, а вот у иценов армии, скорее всего, будут укомплектованы колесницами.

Лидеры стран также ведут себя по-разному. У племени ицен вожди разъезжают на колесницах, македонский генерал будет на острие атаки с элитным отрядом, римские полководцы, как правило, на лошадях. Карфагеняне набирают наемников, но их лидер обязательно будет находиться вместе со «Священным отрядом», специально обученными копейщиками. Некоторые, как Вар, будут командовать армией из тыла, находясь в относительной безопасности.

Некоторые из этих генералов будут историческими героями (Юлий Цезарь, Боадика, Верцингеторикс), другие будут менее известными, но у каждого есть набор амбиций, почти как в **The Sims**: если мечты полководцев исполнять, они станут лояльными. Помешайте их планам — и воеводы могут обернуться против вас. Если авторитетный генерал хочет стать консулом, лучше прислушаться к этому пожеланию, иначе есть шанс, что он устроит восстание и бунт. С другой стороны, если этот полководец политически неграмотен, то проблемы могут возникнуть уже в сенате.

Бикэм хорошо знает, чем закончится битва, и отдает приказ спасаться. Берсерки прорвутся через любой отряд, что будет стоять на пути, поэтому смысла сражаться с ними нет. Варвары постоянно устраивают засады, солдат в отряде становится все меньше, но римлянам все же удается выбраться из леса и не потерять штандарты. Им страшно, и они бегут изо всех сил.

■■■

Подвиг легионеров остался не только в записях Тацита, но и в игре. Creative Assembly в первую очередь стремились показать интересное шоу и поэтому не были достаточно точны с событиями — тем не менее такой вариант сражения в Тевтобургском лесу врезается в память так же сильно, как и историческое описание битвы две тысячи лет назад. ■

Процент готовности: 45%

Вот так, в постоянном режиме, среди кактусов и пакетиков кетчупа Heinz проходит разработка Total War: Rome 2

ЗА КУЛИСАМИ CREATIVE ASSEMBLY

Интервью с Элом Бикэмом

Перед просмотром игры мы встретились с менеджером по коммуникациям Элом Бикэмом и поговорили с ним про исторические источники, важные различия между фракциями и новый подход к ведению боя, а также выяснили, какую важную роль играет «Википедия» и сериал Game of Thrones в разработке Total War: Rome 2. Кроме того, Эл разрешил нам сфотографировать интерьер лондонской студии (другим журналистам запрещали это делать), поэтому вы сможете посмотреть, чем живут британские программисты и дизайнеры.

В демонстрации Вара убил Арминий, хотя на самом деле полководец вместе с офицерами совершили традиционное римское самоубийство — упали на свои клинки. Такое могло бы получиться в игре?

Мы изначально планировали так сделать. Сложность с этой битвой в том, что в реальности это были целых три изнурительных дня, но дизайнерам необходимо уместить события всего лишь в одно сражение. Пытаться передать исторически ценную информацию при таких ограничениях достаточно непросто.

Потерянные легионы так и не стали восстанавливать, так?

Не стали. Для Рима трагедия была слишком тяжелой. Вы сами видели, насколько тяжко пришлось легионерам. Между прочим, мы устроили эту демонстрацию исключительно для того, чтобы показать вам новую систему поля зрения. Она работает почти как «туман» в любой стратегической игре. Ваши солдаты видят врага — вы тоже. В противном случае вы не видите противника и не можете своевременно реагировать. На наших картах появилось больше вертикальных участков. Холмы стали выше, деревья больше, поэтому спрятать отряд бойцов теперь очень легко. Так повышается ценность разведчиков — быстрые скауты видят дальше, вовремя замечают тяжелые войска. Бронированные отряды принципов или триарий из-за доспехов почти ничего не могут увидеть. Правильно занимать позицию и разведывать территорию стало в несколько раз важнее. Битвы теперь проходят гораздо динамичнее и интереснее, чем раньше.

Большинство солдат спаслось во время демонстрации. Как так произошло?

Атаки на первых порах совсем небольшие и скорее нужны для того, чтобы раздражать. Это историческое сражение, оно спланировано так, чтобы дать игроку несколько испытаний. Сложности начинаются в тот момент, когда из леса выбегают берсерки. Если они догоняют отряд, то проходят сквозь него как нож через масло, особенно если атакуют с тыла.

Нам показалось, что лучники и копьеметатели стали менее эффективными.

Такие отряды стали меньше, потому что в ином случае солдаты без дистанционных атак просто не успевали бы подойти к нападающим ближе. Кроме того, у большинства пехотинцев есть щиты, в отличие от **Total War: Shogun 2**.

Тевтобургский лес выглядел исторически достоверно, как вы добились такого сходства?

Вы не поверите, но мы работаем с историческими архивами и... «Википедией». Наш разработчик изучает документы, а потом моделирует местность в редакторе. После этого он передает макет художникам, и они детально воссоздают поле боя. Дальше остается только расположить войска, а также задать их поведение. По редактору карт: я буду удивлен, если

Assembly изначально состояла из пяти человек, но сейчас в студии трудятся свыше 250 сотрудников.

Студия нуждается в звуковом дизайнере для одного из своих проектов — большая редкость, потому что пробиться звуковикам в геймдев невероятно сложно.

такой не появится, но сейчас для нас важнее основная игра.

Расскажите немного о том, как в игре будет построено повествование.

Как вы понимаете, у нас нет общей линии повествования. Вместо этого игра складывается из небольших ситуаций. Перед вами ставят проблему, которую можно решить несколькими способами. У нас сделан акцент на исторических персонажах — они будут появляться вне зависимости от того, сможете ли вы их использовать или нет. Представьте, что во время игры появляется известный гладиатор.

Такой, как Спартак?

Да, у нас он в планах. Вы сможете решить, будет ли он с вами работать. Кроме этого, когда появляются новые генералы, их можно отправить на войну, во главе легионов, либо определить в сенат. Если эти полководцы не из вашей семьи и не совсем лояльны, такой расклад может сыграть против вас.

Галлы были завоеваны римлянами достаточно рано — когда начинается ваша кампания?

С Первой Пунической войны. В то время было много фракций, армии были разнообразными: вы сможете поиграть за государство селевкидов, македонцев или, например, Карфаген, где сочетаются традиционные греческие войска и огромное количество наемников.

Насколько далеко на восток протянется карта кампании?

Давайте пока не будем об этом. Мы расскажем о наших планах немного позже.

Какие фракции на данный момент лучше всего проработаны?

Мы пока что не особо демонстрируем новые фракции. Сейчас у нас готовы Рим и Карфаген, к тому же мы неплохо постарались с македонцами, иценами (британское племя варваров), швабами и херусками. Фракции теперь разделены на несколько базовых видов, поэтому вы, к примеру, выбираете между варварами или римлянами и потом решаете, за кого играть. У Карфагена есть «Священный отряд», элитные солдаты с копьями и щитами. Они находятся в сердце армии и окружены наемниками. Римляне не настолько универсальны, но сражаются ровным строем. Полководцы также немного изменились. Только у нескольких фракций есть допуск к «традиционным» генералам с кавалерией — это римляне и карфагеняне. У македонцев полководец может быть в обычном отряде или в группе тяжелобронированных пехотинцев. Способности лидера будут меняться в зависимости от отряда, в котором он находится.

Работа над игрой не прекращается ни на минуту: здесь, например, моделируют карты.

Мы видели в бою херусков — берсерков, дикарей, лучников и копьеметателей. Какие различия будут между германскими племенами?

Отличаются страны. В Британии будут колесницы; солдаты используют боевой раскрас. Галлы лучше защищены и эффективнее пробивают оборону. Германцы лучше ориентируются в лесу и быстрее передвигаются по снегу.

Как вы набирали актеров для озвучки?

Мы присмотрели несколько любопытных людей; но когда начали делать проект, то вскоре выяснилось, что для игры невероятно сложно подобрать актеров — почти все заняты работой над «Игрой престолов». Мы всего-то искали людей с суровыми, грубыми голосами. Тем не менее у нас получилось нанять достаточно неплохих работников для озвучения реплик. ■

ЖАНР
Survival Horror

ИЗДАТЕЛЬ
Electronic Arts

РАЗРАБОТЧИК
Visceral Games

ПЛАТФОРМЫ
PC, Xbox 360, PS3

САЙТ ИГРЫ
DEADSPACE.COM

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Необходимо: Core 2 Duo 2,8 ГГц, 2 ГБ, 256 МБ видео
Желательно: Quad Core 2,7 ГГц, 4 ГБ, 1 ГБ видео

DEAD SPACE 3

ГОЛОДНАЯ ЛУНА

Ян Кузовлев

Каждый, кто хотя бы минимально увлекается играми, в курсе, что к третьему выпуску в **Dead Space** пришли вечная зима и беспощадный холод. Напомним, что Айзек Кларк, главный герой серии, провел большую часть экранного времени предыдущих игр в удушающей темноте среди мертвецов и инопланетных монстров. Сам по себе. Когда за стеклом космической станции мерцают звезды. И никто не услышит твой предсмертный крик.

Полумрак неуютных замкнутых пространств сменился ослепительной метелью и стылым снегом на заброшенной планете Тау Волантис. Тьма и свет поменялись местами, но безопаснее от этого не стало: сквозь жестокую вьюгу не получается рассмотреть окружение даже на несколько метров вперед. Такая смена декораций открывает потенциально новые способы заставить игрока получить нервный срыв. За бушующим ветром не распознаешь звук шагов чего-то ужасного, а за снежной пеленой не увидишь силуэт, который за считанные секунды материализуется и оторвет тебе голову.

Единение

Dead Space, поучительная история про технологический прогресс и людскую эссенцию, предлагает следующий вариант развития событий: человечество раскапывает обелиск, неиссякаемый источник энергии, и смело пытается воспроизвести чудо-технологию. Получается не совсем хорошо. Обелиск негативно влияет на человека, превращая его в некроморфа — плоть рвется, наружу выглядывают кости, фигура стремительно преображается и

Не стоит думать, что Dead Space 3 ограничится только зимней планетой.

Полет до Тау Волантис — отдельное и крайне опасное приключение.

Юнитологи наконец-то оскалились и объявили охоту на инженера. Весь ужас плазменного резака раскрывается в полной мере — люди кричат от боли, теряя руки и ноги.

мутирует в нечто кошмарное. Тварь начинает переносить паразитов и заражать других людей. Неожиданно у такого нестандартного способа перерождения появляются поклонники. Юнитологи расценивает процесс трансформации в некроморфа как вершину развития человеческой расы: тщетно бытие, станем едины, совершим восхождение к высшему разуму.

Вместе с тем Dead Space рассказывает про трагедию простого работяги, который сначала ищет свою мертвую жену, а потом постепенно сходит с ума от кошмарных галлюцинаций. Так уж получилось, что инженер Айзек Кларк раз за разом переживает ужас и сталкивается с обелисками, некроморфами и последствиями кропотливой работы религиозных фанатиков. Но сейчас все по-другому — человечество, кажется, нашло способ избавиться от эпидемии. За подробностями предстоит слетать на планету Тау Волантис — там знают, как прекратить кошмар раз и навсегда. Опытный Кларк в этом случае является лучшей кандидатурой в экспедицию, и потому местные силовые структуры принуждают его отправиться на замерзшую глыбу.

В новой игре Айзек почти перестал видеть галлюцинации и понемногу пришел в себя. Отчасти потому, что на этот раз с кошмарами он сталкивается не в одиночку. Вместе с Кларком на заснеженную планету собирается некто Джон Карвер.

В этом состоит важное отличие Dead Space 3: чтобы не так страшно было играть, нам разрешили ходить по заброшенным станциям и руинам в компании с напарником. Совместный режим почти не навязывают — по желанию игра остается почти личным путешествием. Страшно представить, сколько мелочей пришлось учесть разработчикам, чтобы создать такой адаптивный кооператив и не сойти с ума. Необходимо было планировать сценарий и все геймплейные ситуации с расчетом на то, что с игроком может находиться еще один человек. И в **Visceral** вполне достойно справились с задачей.

В то же время такой подход предсказуемо ослабил атмосферу, исчезла целостность восприятия. Там, где один персонаж смотрелся бы адекватно, двое выглядят по меньшей мере глупо. Если играть в одиночку, Карвер окажется безликим статистом, которому дают слово только ближе к финалу. Так, огрызнулся пару раз, произнес полный патетики монолог, да и все. В каком-то смысле это даже хорошо — уверены, некоторые игроки совсем не готовы заниматься менеджментом ресурсов и отвлекаться на кооперативные геймплейные элементы на манер **Resident Evil 5-6** (подсадки, лечение друг друга и т.д.).

В отличие от Кларка, некроморфам не страшны холод и вьюга. В непогоду монстры передвигаются так же стремительно, а вот герою ходить по колено в сугробах не особо удобно.

Die hard

В остальном Dead Space 3 остается игрой про оторванные конечности, клаустрофобию и кишки по полу. Авторы стараются играть на контрасте: главного героя постоянно помещают в тесные закрытые пространства и выключают свет, а потом на этот же самый свет и выталкивают. В темноте тревожно, из вентиляции может резко выпрыгнуть некроморф и что-нибудь тебе отгрызть, а затем еще плюнуть в лицо кислотой. На открытых пространствах чудовища появляются вообще откуда угодно — сверху, снизу, из тех же сугробов — и так же неожиданно, а потому суть не меняется. Снежные уровни скорее понадобились, чтобы в третий раз не так скучно было добираться до очередного технического комплекса, а уж в космосе он или нет — для Dead Space совсем неважно.

Настоящие эмоции игра передает не внезапными нападениями монстров со спины и разбросанными трупами, а ограниченностью ресурсов. Здесь нужно тратить патроны только в случаях крайней необходимости, постоянно убегать от чудовищ, замедляя их стазис-модулем, только бы не настигли. Именно адреналин от постоянного дефицита ресурсов подстегивает игрока. Целью становится как можно скорее добраться до верстака, разобраться с медикаментами и боеприпасами.

Сделай сам

Еще на этапе создания оригинала разработчики хотели, чтобы мы постоянно экспериментировали и не предпочитали какое-то одно оружие, — ротация должна была совершаться постоянно. Для мелких и слабых

Полярный некроморф больше похож на зомби, и при его расчленении ситуация становится только хуже: на месте оторванных конечностей вырастают щупальца и чудовище начинает преследовать Айзека быстрее и яростнее.

Ужас творят не только монстры — религиозные фанатики иногда с выдумкой подходят к пыткам жертв.

противников отлично подходила силовая пушка, для бушующих щупальцами мутантов и контроля толпы лучше всего было использовать линейный резак и так далее. На деле игрок выбирал наиболее удобный инструмент и пользовался им до самого конца.

В Dead Space 3 систему переработали. Во-первых, пропали редкие силовые узлы и кредиты, теперь Айзек вынужден собирать различные типы ресурсов, на которые можно купить сразу все. Во-вторых, боеприпасы стали универсальными. В третьих, инструменты теперь состоят из нескольких деталей, которые разрешено дополнительно прокачать или изменить. Скажем, к плазменному резаку можно привинтить автоматический пистолет и при помощи дополнительного модуля переделать его в револьвер. Айзек, в конце концов, инженер и к созданию средств убийства должен подходить творчески.

У оружия пропала привычная узловая панель, ее заменили отделения под чипы-улучшения, повышающие характеристики (скорость перезарядки, урон, вместительность обоймы и скорострельность). Со временем деталей становится все больше и больше, и попытки определить, какие апгрейды подходят к тому или иному инструменту, превращаются в тяжелый труд, так как интерфейс на помощь не приходит, — приходится перебирать детальки наугад.

Дополнительно можно обратиться к списку чертежей. За неоправданно высокую цену на верстаке собирается индивидуальное оружие — например, замедляющий врагов автомат. Это здорово экономит время, но, в принципе, любое устройство Айзеку по силам сконструировать самостоятельно.

В том случае, если ресурсов на покупку предметов не хватает, всегда можно пополнить их запас в обмен на довольно скромную сумму денег. Вокруг возможности использовать свою кредитную карточку в дорогой коробочной игре успели разгореться жаркие споры еще до релиза Dead Space 3. Кто-то посчитал, что это начало конца, и **Electronic Arts** совершили страшный грех. Мы же, в свою очередь, скажем, что паниковать не стоит. В игре попросту не возникает моментов, когда вам *необходимо* потратить реальные деньги. Ну а если кому-то хочется это сделать — почему нет? **Blizzard** зарабатывает на **Diablo 3** хорошие деньги, и другие издательства не хотят находиться в стороне.

Тем более что в DS3 есть альтернативный способ получить аптечки и патроны. На протяжении всей игры Айзеку будут попадаться побочные локации — там можно найти дополнительные ресурсы и парочку деталей для оружия. Таким образом, продолжительность искусственно увеличивается. Каждая локация рассказывает отдельную историю. К примеру, на одной пугают страшилками про неудовлетворенного гауптвахтой товарища, который ночью перерезал элитный отряд и разбросал головы солдат по баракам для антуража. Именно на доплокациях неожиданно напоминает о себе «необязательный» кооперативный режим — в некоторые места без напарника просто не пускают.

Хард-космос

Другое дело, что возможность купить ресурсы за реальные деньги противоречит основной идее игры, самой сути survival horror. Сериал, за исключением иконической сварочной маски, все же ассоциируется с постоянной нехваткой ресурсов и борьбой за выживание. Настоящий Dead Space — это когда Айзек хромает в полуобморочном состоянии, потому что под рукой нет аптечки, и телекинезом ввинчивает в монстров их собственные клешни, а потом давит в кашу тяжелым ботинком, чтобы сэкономить патроны. В такие моменты игра преображается, становится жуткой и неуютной, какой и должна быть. В космосе или на стылой планете никто не должен слышать ваш крик. Именно в этом случае все работает как надо. Только так становится безумно страшно всматриваться в метель, видя в каждом камне монстра.

Зато у Dead Space 3 невероятно низкий порог вхождения, она очень адаптивная — играй как хочешь, а не как от тебя требует того геймдизайнер. Кто знает, может, за таким подходом будущее.

Неудобные вопросы отпадают после первого прохождения: вам предлагают пробежать игру заново, но на иных условиях, без купюр. В первом режиме убирают крафтинг и делают Dead Space 3 похожей на первую часть, в другом, наоборот, созданию оружия и сбору ресурсов уделено самое пристальное внимание — с некроморфов перестают падать боеприпасы и медикаменты, а обеспечить себя всем необходимым можно только у верстака. Уровень сложности при этом традиционно высокий. Для самых упорных есть даже немного измененный хардкор-режим — сохраняться можно сколько и когда угодно, но в случае смерти будьте любезны начать прохождение заново.

■■■

То, что произошло с Dead Space, — достаточно предсказуемый процесс, и удивляться здесь нечему. Эволюция сериала легко прослеживается по рекламным кампаниям разных частей. От вкрадчивого и жутковатого голоса с колыбельной Twinkle Twinkle Little Star мы постепенно перешли к роликам с общей идеей «ваша мама возненавидит Dead Space 2». А в трейлере к Dead Space 3 Фил Коллинз почему-то исполняет In the Air Tonight. Кажется, в маркетинге такое называют shotgun approach. Маме все еще вряд ли понравятся некроморфы, но от вокалиста группы Genesis она точно будет в восторге. ■

РЕЙГРАБЕЛЬНОСТЬ ✓
КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ ✗
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ ✗
ЛЕГКО ОСВОИТЬ ✓

ДОЖДАЛИСЬ?

Dead Space стала во всех смыслах массовой игрой, но при этом немного потеряла в индивидуальности.

ГЕЙМПЛЕЙ	8
ГРАФИКА	8
ЗВУК И МУЗЫКА	8
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	8

РЕЙТИНГ **8,0** «ОТЛИЧНО»

Алексей Макаренков

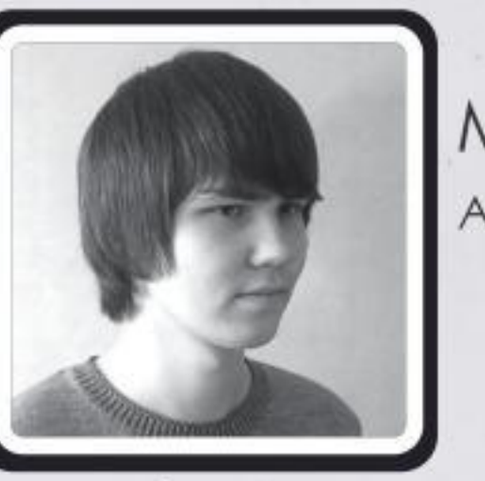
Главный редактор «Игромании»

Даже если закрыть глаза на волну вселенской ненависти, хлынувшую после того, как все поняли, что микротранзакции в игре не шутка разработчиков, а данность, лично для меня выход Dead Space 3 — событие очень грустное, если не сказать трагичное. Каноны первой части — одиночество, темнота, полная неопределенность и ощущение потерянности — были слегка нарушены еще в сиквеле. У DS3 было два выбора: либо двигаться дальше по пути Голливуда, превращаясь в веселый, но совсем нестрашный балаган; либо, наоборот, стать стопроцентным хоррором, пугающим не спецэффектами и безостановочным экшеном, а тайной, недосказанностью и камерным геймплеем.

Dead Space 3 пошел по первому — самому простому и коммерчески выгодному пути. Превратился в сочный блокбастер, способный напугать лишь тех, кто не видел «Психоз» Хичкока, «Нечто» Карпентера и «Сияние» Кубрика.

Самое обидное, что метаморфоза была озвучена прямым текстом давным-давно, а значит, и ругать разработчиков, в общем-то, не за что. Они отлично отработали программу, создали еще один голливудский экшен с элементами хоррора, который, не сомневаюсь, отлично продастся, и следующая игра в серии будет еще более дорогой и разухабистой.

Но при всех своих достоинствах именно третья часть окончательно похоронила надежду на то, что из Dead Space когда-нибудь может получиться самый жуткий, до дрожи в коленях пугающий хоррор, каким почти смогла стать первая часть. R.I.P.



Максим Иванов

Автор «Игромании»

Смена антуража — необходимый шаг для серии. Я устал от узких пространств еще во второй части и потому с трудом вытерпел первую половину Dead Space 3. Стандартный набор «страшилок» — мерцающий свет, истошные крики монстров и растерзанные тела — уже не работает, а необходимость отстреливать конечности превратилась в рутину еще два года назад.

Зато, как только тебя вытаскивают на поверхность, игра преображается. Отказавшись от затхлых коридоров, авторы нашли новые способы воздействия на игрока. Боишься уже не самих тварей, а того, что обоймы не хватит на всех и кто-нибудь не вовремя цапнет. А врагов теперь очень, очень много.

Dead Space 3 — игра совершенно не страшная. Неуютная, неприятная, местами даже противная, но совсем не страшная. Первые десять минут, пока вспоминаешь, что к чему, каждый шорох вызывает мурашки. Но уже спустя полчаса некроморфов встречаешь с распростертыми объятьями и веселым улюлюканьем: «В очередь, сукины дети!» Недостаток хоррор-элементов игра с лихвой компенсирует размахом и великолепной постановкой. Electronic Arts выпустили стопроцентный блокбастер, который по зрелищности даст прикурить большинству высококлассных экшенов, в том числе и серии Uncharted. Чего стоит один пролог! И самое важное — после прохождения не возникает никакого чувства недосказанности. Едва ли третья часть станет последней в серии, но эта ее глава завершена. Айзек Кларк может отдохнуть.

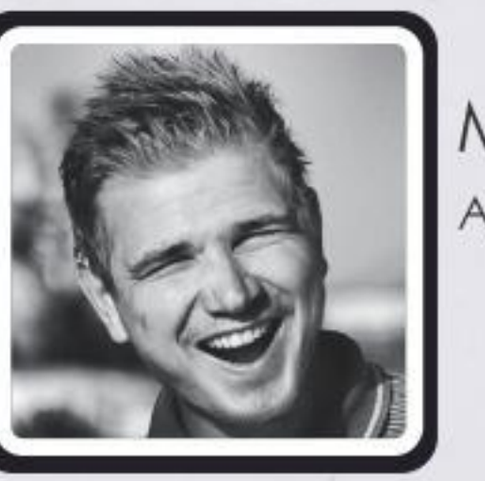
Александр Пушкарь

«Игромания.ру»

Как ни крути, а оригинальный Dead Space остается моим любимым. Это был в первую очередь космический хоррор и только потом экшен: страх нагнетался не выпрыгиванием монстров из-за угла с дикими криками и прочими неожиданными сюрпризами, а за счет полнейшей неизвестности и собственной беспомощности. Тот Айзек передвигался медленно и грузно, затравленно молчал всю игру и вообще сильно напоминал бегемота, который, как известно, очень труслив и массивен, а потому всякий внешний раздражитель старается побыстрее растоптать, чтобы перестать париться по его поводу. Так и Айзек — сначала испуганно палил из всех стволов, а потом переводил дыхание среди горы ошметков и шел бояться дальше.

Но уже во второй части управление в игре стало типично-шутерным, а главный герой научился истерично материться, разрушив прежний образ индифферентного флегматика. Монстров стало больше, они стали опаснее, но вызывали уже не панический страх, а желание восторженно пересчитать зубы, прежде чем разрезать пополам из лазерной винтовки. Атмосферу вытеснили постановочные сценки, появилась уйма драйвовых моментов вроде полетов на реактивных ботинках...

Ну а третья часть пошла еще дальше: постановочных сцен здесь не меньше, чем в каком-нибудь Uncharted. От игры все так же сложно оторваться, но теперь она вызывает примерно те же ощущения, что и Call of Duty, — одноразового аттракциона. Это не то чтобы плохо, но все-таки хочется, чтобы Dead Space оставался самим собой, а не пытался стать чем-нибудь иным.



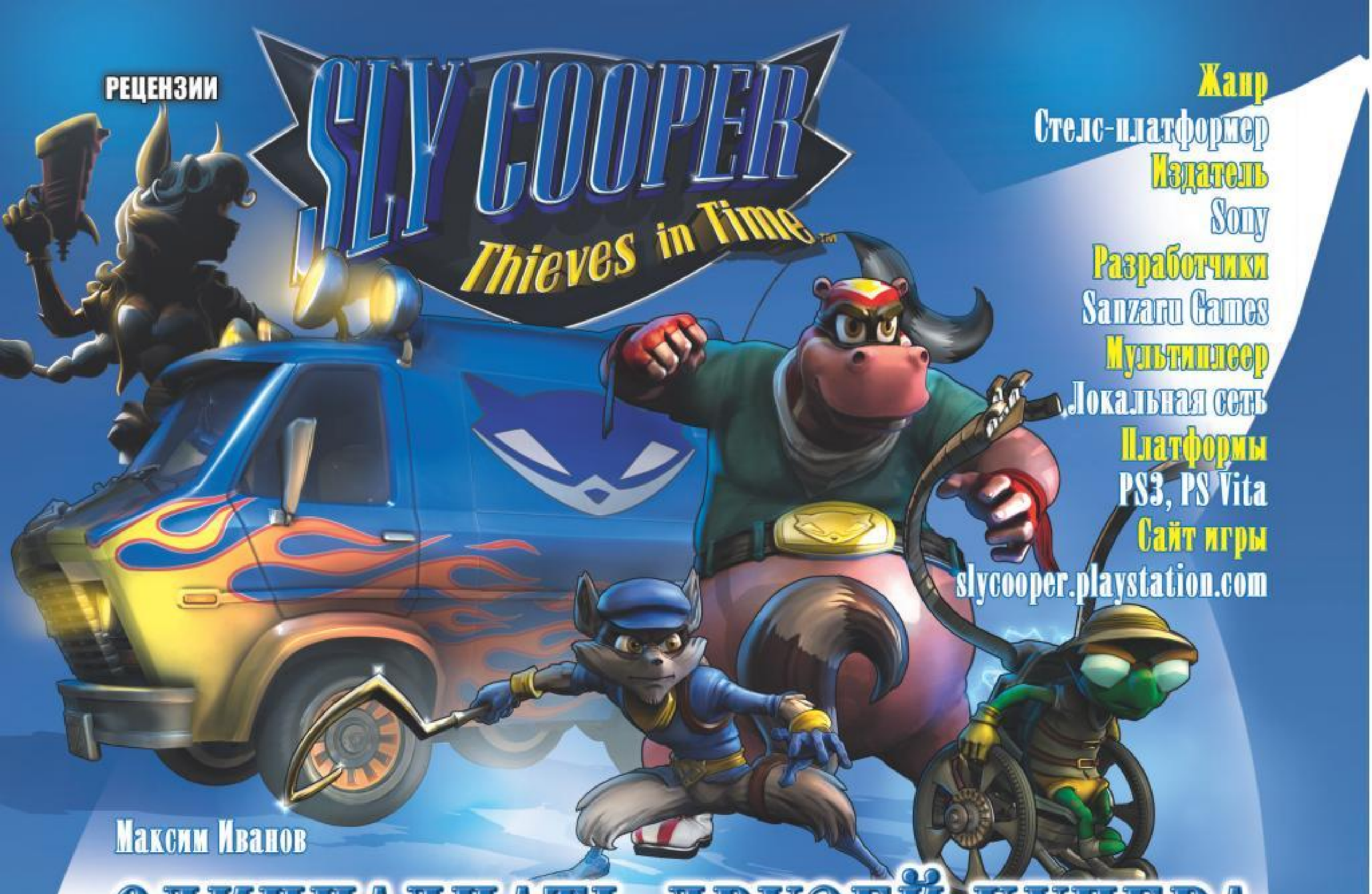
Максим Бурак

Автор «Игромании»

Во время своей пресс-конференции на прошлогодней E3 Electronic Arts показали яркий отрывок из нового Dead Space, где Айзек Кларк на пару с Джоном Карвером много бегали, стреляли и кувыркались в снегу — словом, превосходно проводили время. Но зимние забавы не впечатлили консервативных поклонников серии, успевших подготовить новенькие «молескины» для точного подсчета патронов и аптечек, зарисовок зловещих коридоров и записи всех случаев, когда им было страшно в игре. Снежки, микроплатежи, кооперативная кампания — слезы о потерянной уникальности Dead Space лились не переставая.

На первый взгляд, третья часть действительно отличается от предшественниц во всем: здесь другая подача, другой темп, другие декорации и другой геймплей. Но если вытереть сопли и продолжить играть, то станет ясно, что, даже когда вместо некроморфов на экране появляются люди с автоматами, DS3 остается все тем же камерным экшеном с элементами хоррора.

Как и в случае с Resident Evil, Dead Space попытались украсить фейерверками, превратить в доступный блокбастер. Но если Capcom, по большому счету, провалились, то у Visceral Games все получилось — и постановка, и мускулы, и взрывы, и коридоры. Это настоящий боевик, в котором к тому же есть все лучшее из Dead Space 1 и 2..



Жанр
Стелс-платформер
Издатель
Sony
Разработчики
Sanzaru Games
Мультиплеер
Локальная сеть
Платформы
PS3, PS Vita
Сайт игры
slycooper.playstation.com

Максим Иванов

ОДИННАДЦАТЬ ДРУЗЕЙ КУПЕРА

О знаменитом еноте-воришке Слае Купере долгое время ничего не было слышно. После выхода **Sly 3: Honor Among Thieves** ее авторы, студия **Sucker Punch**, занялись **inFamous**, а Слай и его приятели попали в руки **Sanzaru Games**. Новые разработчики сначала выпустили **The Sly Collection**, сборник, в который вошли HD-ремейки трех предыдущих игр сериала, и лишь затем анонсировали полноценное продолжение, получившее подзаголовок **Thieves in Time**.

КРОШКА ЕНОТ

После своего последнего дела Слай и его друзья разбрелись кто куда. Глуповатый бегемот Бентли подался в гонки на выживание. Мюррей, компьютерный гений, прикованный к инвалидной коляске, занялся конструированием машины времени, ну а сам Слай, притворившийся больным амнезией, весело проводил время со своей подружкой Кармелитой. От мирной жизни Слая отрывают экстренные новости. Записи из Thievius Raccoonus, книги о воровском искусстве, над которой трудилось целое поколение Куперов, начали таинственно пропадать. Сообразив, что на его предков объявлена охота, отважный енот и его старые знакомые отправляются в путешествие во времени, чтобы помешать злоумышленникам.

Первой остановкой разношерстной компании оказывается Древняя Япония, в которой дела идут не лучшим образом: поселок, где жил Реити Купер, искусный ниндзя и непревзойденный суши-мастер, оккупировал злобный тигр-наемник Эль Хефе, тоже пришелец из будущего. Самого Реити бесцеремонно кинули за решетку, но команде Слая удается его освободить. В благодарность спасенный решает помочь своему потомку разобраться с полосатым негодяем и его свитой.

БАЛ-МАСКАРАД, ИЛИ КОМАНДА «А»

Как и в прошлых играх серии, в Thieves in Time мы управляем не только енотом, но и его друзьями. Как лидер команды, Купер чаще всего работает в поле. Тихий, проворный и ловкий, он уме-

Битвы с боссами, как видите, получились довольно жаркими.

На скриншоте – Реити Купер, один из предков Слая.

Убежище команды Купера. Тут можно купить новые боевые приемы и вернуться к уже пройденным миссиям.

Thieves in Time – красочная и яркая игра. Сел-шейдинг помогает создать нужную атмосферу.

ет карабкаться по стенам и канатам, потому его стезя — бесшумные вылазки в тыл врага, где Слай ворует у охранников ключи и золото.

Sanzaru Games добавили и кое-что новенькое в привычную концепцию. В Thieves in Time хвостатому прохиндею придется частенько менять костюмы. Если вы сейчас подумали о сложной системе переодеваний на манер **Hitman**, то ошиблись. Ближайший аналог — «маскарад» в играх серии **LEGO**, где каждый новый предмет гардероба существенно влияет на геймплей. Одни костюмы нужны для того, чтобы обдурить патрули и защитить хозяина от огня, другие необходимы, чтобы разнести по кирпичикам стену, а третьи помогут преодолеть ловушки или отразить удар. На переодевании туда-сюда даже выстроены многие битвы с боссами. Но создателям явно не знакомо чувство меры. Порой они слишком усердствуют, пытаясь заставить игрока использовать возможности того или иного костюма. В результате вся эта возня с нарядами быстро надоедает.

За взлом компьютеров и разведку местности отвечает зануда Мюррей. Он — мозг всех операций. Сам в дело вступает редко, предпочитая дракам гиковские радости. Для него авторы придумали кучу простых, но увлекательных мини-игр: управляя маленьким корабликом, пройти сквозь техническую защиту, провести ток по цепи, наловить рыбу при помощи гироскопов в Sixaxis, проследить за Эль Хефе на радиоуправляемой машинке с камерой и так далее.

Наконец, последний участник команды — неповоротливый бегемот Бентли — выступает в роли грубой силы: перетаскивает тяжелые предметы, швыряется валунами и без проблем раскидывает в разные стороны чуть ли не с десяток противников. Чтобы навредить такому крепышу, нужно сильно постараться. При необходимости здоровяк может даже переодеться в костюм японской гейши, чтобы своими жаркими танцами отвлечь охрану.

Также Слаю будут помогать его предки. У каждого — свои уникальные способности. Так, Реити совершает прыжки на дальние дистанции, а Малыш Теннеси по-ковбойски стреляет из пистолетов. Менять героев по собственному желанию не разрешают, поэтому на задание обычно отправляется кто-нибудь один.

НА СВЕЖЕМ ВОЗДУХЕ

Миссии в игре проходят на двух типах локаций. На закрытых все более-менее привычно: вы никуда не можете уйти за пределы карты и просто идете к намеченной цели. А вот открытые уровни куда интереснее и напоминают, не поверите, **Assassin's Creed**. Это такое компактное подобие песочницы, только с оговоркой, что враги ходят по изначально заданным маршрутам. Купер носится по городкам и поселкам, прыгает с одного здания на другое и, если попадается на глаза охранникам, вступает с ними в бой. Тут стоит напомнить, что Слай — проворный воришка, но не воин. Дать сдачи одному врагу он сможет, но в бою против трех-четырех противников неизбежно проиграет. Поэтому, чтобы обойтись без лишних синяков, перемещаться лучше по крышам.

Тут-то и возникают первые проблемы. Если в Assassin's Creed герой сам лазает по стенам, то Купера приходится все время направлять, вымеряя прыжки и указывая, куда и как ему залезть. Чтобы взобраться на препятствие, нужно сначала подпрыгнуть, затем навести камеру (которая, к слову, ведет себя весьма своевольно) на цель, а потом еще и на отдельную кнопку нажать. Только тогда Слай соизволит обратить внимание на ближайший уступ. Игроки, избалованные предельно простой контекстной акробатикой Assassin's Creed и **Uncharted**, поначалу будут постоянно промахиваться, приземляясь на головы патрулей и проклиная все живое.

Неудобное управление, безусловно, мешает получать удовольствие от игры, но, что еще обиднее, по-настоящему интересных заданий на открытых уровнях набирается от силы пять-шесть. Все остальное — рутина в стиле «размалюй шесть плакатов с шерифом» и «сфотографируй важные точки», как в каком-нибудь **The Amazing Spider-Man**.

■ ■ ■

Sony и раньше доверяла свои известные сериалы молодым студиям, и почти всегда результат превосходил любые ожидания. Но в случае со Sly Cooper прием не прошел. В игре заложено множество любопытных, иногда даже новаторских идей, однако часть из них просто не работает. При этом Sanzaru Games все делали правильно: ввели новые механики, сочинили кучу мини-игр и даже добавили возможность подключить PS Vita (используя портативную консоль, можно «просвечивать» уровни на наличие бонусов, скрытых призов и сокровищ), но главное — дизайн уровней и эргономику — они провалили.

Тем не менее им каким-то образом удалось создать атмосферу настоящего, очень уютного приключения, ради которой в Thieves in Time хочется задержаться. Но только ради нее. ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ ✗
КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ ✗
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ ✓
ЛЕГКО ОСВОИТЬ ✓

ДОЖДАЛИСЬ?

Реанимация Слая Купера прошла с переменным успехом. В Thieves in Time немало интересных идей и правильная атмосфера, но слабый дизайн уровней, грубо склеенные элементы механики и неотзывчивое управление все портят.

ГЕЙМПЛЕЙ: 6
ГРАФИКА: 8
ЗВУК И МУЗЫКА: 7
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: 6

РЕЙТИНГ

6.5

СРЕДНЕ

ПОДНИМАЯСЬ НА НОГИ

Максим Иванов

О МЕСТЕ ЧЕЛОВЕКОПОДОБНЫХ ЖИВОТНЫХ В ИГРАХ

Если внимательно взглянуть на мультфильмы, выпущенные киностудиями Disney, Pixar и DreamWorks, то выяснится, что последние два десятка лет нам в основном показывают говорящих котов, прямоходящих собак и поющих бурундуков. А все потому, что зритель каждый раз с упоением наблюдает за приключениями уморительных четвероногих. С игровой индустрией ситуация совсем иная. Покупатели охотнее сметут с полок очередной шутер про Вторую мировую, чем диски с милыми животными на обложках. Однако так было не всегда.

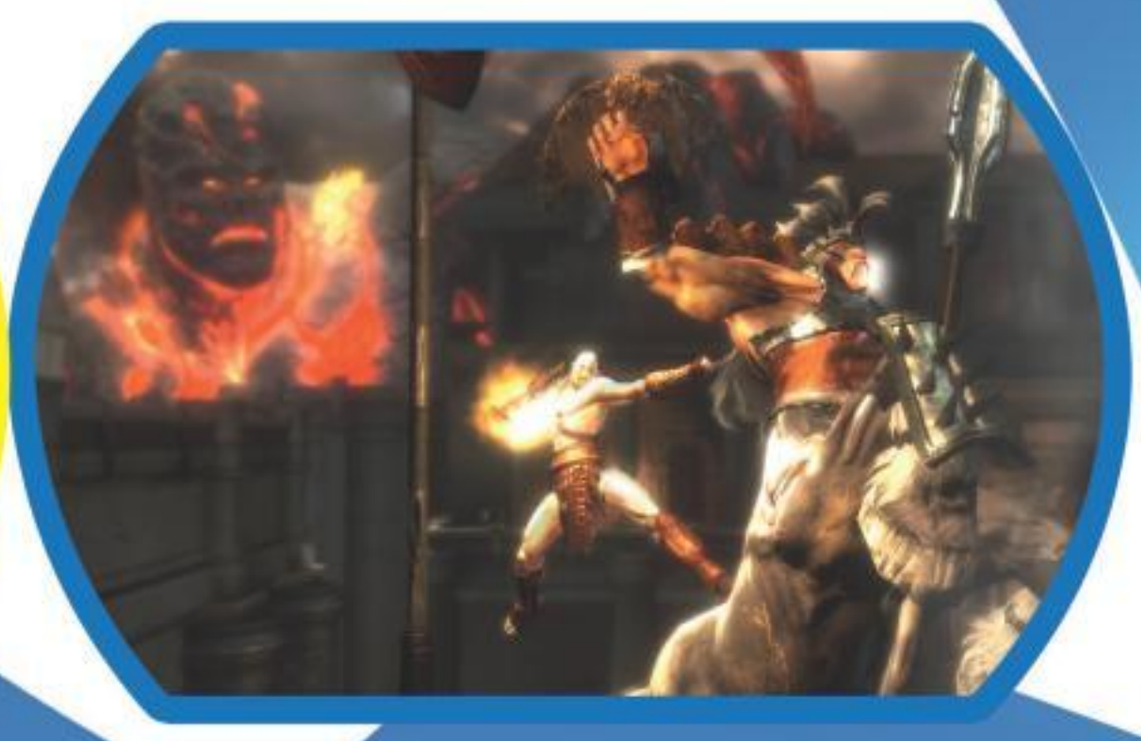
Не зря одними из самых узнаваемых персонажей видеоигр являются ежик Соник, Донки-Конг и черепашки Купа. Но почему антропоморфные животные так популярны? «Игромания» решила разобраться в причинах этого культурного феномена.

ЖИЗНЬ ИДЕТ, СТАРЕЮТ СКАЗКИ

Еще наши предки приписывали животным человеческие черты. Для древних египтян и греков мифы были объективным отражением реальности. При их помощи люди объясняли удивлявшие их природные явления и странные, непонятные события. Именно в то время и зародился антропоморфизм. Например, египтяне изображали богов в виде людей с головами животных. Часто боги сами превращались в зверей, чтобы совершить чудо. По легенде, Исида, обернувшись самкой коршуна, накрыла своим телом мертвого Осириса и родила от него Гора. Греки по-настоящему верили не только в обитателей Олимпа, но и в чудовищ вроде Минотавра и Медузы горгоны. Во время празднований в честь бога Диониса эллины наряжались в силен, сатиров и пастушеского бога Пана, передвигавшегося на козлиных ногах. Почитались антропоморфные животные и у семитов. Жертвоприношения Молоху напоминали жуткие постановочные представления. Сначала на раскаленные костром руки гигантской статуи укладывали людей. Затем руки, движимые цепными механизмами, отправляли их прямиком в венчавшую статую бычью пасть. Бр-р!

Разум древних людей наделял человеческими свойствами не только животных, но и деревья, каменных идолов, небесные тела. Подобный образ мышления наиболее характерен для языческих религий. Считалось, что собаки охраняют границы между царствами живых и мертвых. Бараны символизировали мужское начало. В поверьях южно-

Оборотни – излюбленные чудища разработчиков. Эти существа побывали и в Baldur's Gate, и в Fable, и даже в Sonic Unleashed. На фото – вервольф из World of Warcraft.



God of War – иллюстрированный путеводитель по мифам Древней Греции.

К лисам фурри питают самые нежные чувства. Иногда дело доходит и до йифф (эротический арт).

В 2006 году Сэм и Макс вновь появились на экранах наших мониторов, но через несколько лет опять отправились на передышку.

африканских племен боги сами спускались на землю в облике антилопы. Соотнося себя с природой, человек тем самым упрочнял с ней свою связь, выстраивал логичную картину мира.

Однако люди всегда сильнее всего боялись других людей. Сам по себе человек не очень-то и страшен. Эволюция не наградила нас ни огромными клыками, ни острыми когтями. Именно поэтому в фольклор попали и закрепились яркие и узнаваемые образы-архетипы: оборотни, вампиры, вендиго. Эти существа внушали страх прежде всего своей двойственностью. Кто знает, что может натворить человек в звериной шкуре? Наука постепенно вытеснила мифы из нашей жизни, но и сейчас мы готовы в них верить. Как пример — городские легенды и байки о заколдованных местах, которые по своему желанию «забирают» незваных гостей.

РОБИН ГУД, ПРИНЦ КОТОВ

Сегодня антропоморфные животные стали неотъемлемой частью культуры. Их образы используют в кино, видеоиграх, книгах. В народных сказках у зверей есть свои характеры, из-за чего и сложились определенные штампы. Так, осел ассоциируется с упрямством и глупостью, шакал — с подлостью, а лев — с храбростью.

В начале прошлого века человекоподобные животные обрели вторую жизнь. Во многом популяризации помогли известный английский художник Луис Уэйн, обладавший особенной страстью к изображению котов (на его рисунках они играли в покер, носили цилиндры с моноклями и пили чай), писатели-фантасты и, конечно же, работы студии Уолта Диснея. Микки-Маус, Дональд Дак, а также Плуто и Гуфи приводили в восторг не только маленьких зрителей, но и их родителей. Идеи Уолта Диснея подхватили и другие. Так свет увидел Багз Банни, Том и Джерри, Вуди Вудпекер и прочие известные герои.

Со временем успех антропоморфных животных привел к образованию целого фурри-фэндома, отдельной субкультуры любителей «пушистиков». О годах зарождения этого направления спорят до сих пор. Одни начальной точкой считают выход в 1965 году японского аниме-сериала «Император джунглей». Другие — роман «Корабельный холм», ну а третьи — появление диснеевской интерпретации «Робина Гуда». Спорщики сходятся в одном: как сообщество фурри (а именно так называют себя его члены) активизировалось лишь в 1980-х.

Идеология фурри проста. Представители этой субкультуры жуть как любят человекоподобных зверьков и все, что с ними связано. Они с удовольствием читают такие книжные сериалы, как «Рэдволл» и «Коты-воители». Часто выступают в защиту прав животных, ездят на тематические конвенты и занимаются косплеем. Костюмы — важный атрибут любого фурря. Представители сообщества, как правило, весьма активные и творческие люди: пишут рассказы, рисуют и посвящают стихи предметам своего обожания.

БУМ

Продвижению разумных зверюшек поспособствовали и домашние консоли. В эпоху восьми- и шестнадцатибитных приставок основной аудиторией **Nintendo** и **SEGA** были дети, потому издатели и стремились максимально удовлетворить интересы младшего поколения. Одним из первых крупных успехов Nintendo стал выход **Donkey Kong Jr.** на NES в 1983-м. Однако настоящий антропоморфный бум наступил лишь в девяностые. 1991 год стал поворотным для SEGA — на Genesis вышел **Sonic the Hedgehog**, который многие называли эталоном высококачественного платформера. Соник стал талисманом японского издательства, придя на смену Алексу Кидду, предыдущему символу компании.

В это же время киностудии начали активно осваивать направление, и разработчикам нужно было как-то подстраиваться под тенденции. Особенно популярны были «Король Лев», «Черепашки-ниндзя» и «Чип и Дейл». Производство игр по лицензиям быстро поставили на поток, что в итоге привело к значительному кризису идей. Вскоре картриджи с низкопробными платформерами, сделанными на коленке (и не всегда по известным и любимым публикой мультсериалам), оказались на витринах магазинов. Появлялись и игры-подражатели. Например, **Battletoads** должна была конкурировать с **Teenage Mutant Ninja Turtles**, однако боевые жабы так и не набрали достаточной популярности.

■■■

Однако настоящий расцвет игр про человекообразных животных пришелся на долю PlayStation. На платформе вышли **Spyro the Dragon**, **Crash Bandicoot**, **PaRappa the Rapper**. PS2 же подарила миру **Sly Cooper**, **Ratchet & Clank** и **Jak and Daxter**. С выходом PS3 и Xbox 360 ветер сильно изменился. Аудиторию теперь завоевывают грубые мужики в тельняшках. Чем больше на них шрамов и крови, тем выше продажи. А вот для разумных зверей места почти не осталось, разве что в масштабных RPG вроде **Skyrim** да однокопеечных поделках для мобильных платформ. И от этого становится немного грустно. Именно потому выход нового Слая Купера — событие действительно особенное. ■

Ni no Kuni
Wrath of the White Witch

Жанр
Ролевая игра
Издатель
Namco Bandai
Издатель в России
1С-СофтКлаб
Разработчики
Level-5
Studio Ghibli
Платформа
PS3
Сайт игры
ninokunigame.com

Другое измерение

Илья Янович

Сложно не попасть под очарование **Ni no Kuni**, даже если вы совершенно не планируете в нее играть, — вокруг этой возмутительно простой и возмутительно красивой ролевой игры сложился образ какого-то волшебного сгустка, являющего собой все хорошее и доброе из эпохи первых двух PlayStation.

Другая аналогия: это как большое приключение с Nintendo DS, которое переродилось в формате полноэкранной HD-игры. Впрочем, оговорка «как» тут не слишком уместна — родилась Ni no Kuni именно DS-игрой еще в 2010 году, но так и не выбралась за пределы Японии. Там она значилась с подзаголовком Shikkoku no Madoushi, и многое в геймплее было завязано на волшебной книге, которую постоянно таскал с собой главный герой, а значит, и на иероглифах. Переводить все это оказалось слишком сложно, так что англоязычной аудитории пришлось ждать большого авторемейка для PS3, чтобы послушать эту историю. Авторемейк на Запад, впрочем, тоже опоздал: в Японии он случился в конце 2011-го, а в США и Европе — буквально только что.

Краски мира

Пресловутая волшебная книга уже не играет такой большой роли (хотя в специальное издание зачем-то поместили ее бумажную версию), в сущности, это меню заклинаний плюс справочник по «иному миру». В этот иной мир неожиданно попадает мальчик Оливер, маленький школьник, который вместе со своим долговязым очкастым другом конструирует в гараже гоночный болид. В день тест-драйва Оливер пер-

Кат-сцены тут перемежаются 2D-мультфильмами, но разницы, если честно, мало.

Английская озвучка ничем не уступает японской.

В параллельном мире живут альтернативные версии всех друзей Оливера.

Мир игры условно разделен на тематические зоны. Сейчас бродим среди минаретов, а потом — внезапно пираты!

вым садится за руль и через три секунды сваливается в реку. Мама бросается в воду, спасает сына, но погибает сама. Убитый горем Оливер несколько дней не выходит из своей комнаты, сжимая в руках тряпичную куклу.

Эта кукла в один чудесный момент превращается в мистера Дриппи, смешное носатое существо, которое приглашает Оливера в «другую вселенную» (дословно «ni no kuni»), где у него появится возможность спасти маму. Дело в том, что этот иной мир, помимо страшных жаб, антропоморфных кошек и говорящих деревьев, заселен еще и копиями людей из мира обыкновенного, и мама Оливера в «нинокуни» оказывается какой-то святой воительницей, которая как раз попала в астральный плен. Мистер Дриппи думает, что, спася жизнь маме Оливера в одном мире, можно вернуть ее к жизни и в другом. А поскольку сам Оливер заодно еще и оказывается избранным, не соглашаться на приключение как-то глупо.

С таким прологом сразу настраиваешься на то, что в интернете принято называть теплым ламповым приключением с настоящей душой. Не в последнюю очередь этому способствуют совершенно прекрасные картинки Studio Ghibli, известной в основном мультфильмами гениального визионера-философа Хаяо Миядзаки, которая на проекте отвечала практически за весь арт и дизайн. Миядзаки и его команду обычно называют на иначе как «японским Disney», что, в общем, недалеко от истины: это такая бесконечно добрая и поразительно высокохудожественная анимация на универсальные темы, которая легко идет на экспорт и приятна и понятна абсолютно всем.

В качестве финального аргумента — волшебный саундтрек Дзё Хисаиси, постоянного композитора «Гибли», а заодно и одного из самых заметных музыкантов Японии. У него богатейший киноопыт и несколько десятков сольных альбомов, под которые очень удобно плакать под пледом.

Параллельная вселенная

Ni no Kuni действительно выглядит поразительно, эпизодами — как самая красивая игра в истории. Но ее чары обманчивы. В контексте всего того, что написано выше, легко подумать, что это большой и трогательный интерактивный мультфильм Миядзаки для всех возрастов. Так вот — ничего похожего. Это скорее затянутый сезон детского аниме про дружбу, каждая серия которого состоит примерно из одних и тех же ситуаций.

Оливер куда-то бежит, кого-то убивает и что-то ищет, и все это представлено пошлейшей jRPG-рутиной на уровне **White Knight Chronicles**, другой игры **Level-5**, довольно позорной. Боевая система здесь простейшая: выбираете действие и бегаете вокруг монстров. В какой-нибудь **Xenoblade Chronicles** формально все точно так же, но там заложены широчайшие тактические возможности и множество неочевидных способов развития персонажей, а некоторые битвы с боссами — практически отдельная игра в игре. В Ni no Kuni же бесконечная череда боев превращает в бессмысленный и беспощадный гринд, по духу близкий чуть ли не к худшим корейским MMOG. Две трети всего игрового хронометража вы проводите, убегая от случайных тварей на глобальной карте; когда же стычки все-таки случаются — быстро всех разбрасываете и растете в уровне, чтобы еще часами бегать и драться, чтобы еще чуть-чуть подрасти...

То есть самих битв тут не то чтобы принципиально больше, чем в любой другой японской ролевой игре, просто они настолько шаблонны и примитивны, что «проматываются» полутора кнопками.

При этом изучать мир за пределами ключевых заданий не хочется совершенно. Все красиво, но пусто и бестолково, бесконечно далеко от, навскидку, **Skies of Arcadia** или даже довольно камерной и тесной **The Last Story**. Внутри Ni no Kuni зияет огромная пропасть, возмутительная пустота — это касается и большинства героев, и локаций, и квестов, и механики. Шаблонная игра, которая не заслуживает собственного внешнего вида. Который, повторимся, настолько прекрасен, что на какое-то время позволяет забыться и витать в облаках. Но «какое-то время» быстро иссякает, а вы остаетесь наедине с монотонной мясорубкой на двадцать-тридцать (по самым скромным меркам) часов.

■ ■ ■

Ni no Kuni можно было бы легко рекомендовать тем, у кого есть дети или маленькие братья с сестрами. Им будет гарантированно интересно наблюдать за довольно простой и банальной историей, они легко переживут всю бесконечную рутину, волшебные картинки наверняка погрузят их в транс, а вам останется лишь комментировать происходящее и помогать во время особо сложных битв.

К сожалению, в России такой сценарий невозможен — игру не перевели на русский. А значит, заворожит она только больших поклонников Studio Ghibli, которые теряют сознание от любой картинки, нарисованной лучшими друзьями Миядзаки, или тех, кто не видел приличных jRPG уже лет десять-пятнадцать. Если вы не относитесь к этим группам, любить Ni no Kuni лучше на расстоянии. ■

Реиграбельность ✓
Классный сюжет ✗
Оригинальность ✗
Легко освоить ✓

Дождались?

За волшебным артом команды Хаяо Миядзаки скрывается невероятно простая и занудная ролевая игра. Но арт действительно выдающийся.

Геймплей	5
Графика	10
Звук и музыка	9
Интерфейс и управление	8

Рейтинг

7,0

«Хорошо»

ЖАНР
МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЙ ЭКШЕН
ИЗДАТЕЛЬ
INFINITE GAME PUBLISHING
РАЗРАБОТЧИК
PIRANHA GAMES
ПЛАТФОРМА
PC
САЙТ ИГРЫ
MWOMERCS.COM

ЯНА СОРОКИНА

MECHWARRIOR ONLINE

ЗАКОНЫ РОБОТОТЕХНИКИ

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО: CORE 2 DUO 2,66 ГГЦ, 4 ГБ, 512 МБ ВИДЕО
ЖЕЛАТЕЛЬНО: CORE I3, 8 ГБ, 1 ГБ ВИДЕО

Одним из главных увлечений мальчиков, мужчин и даже дедушек являются сражения с использованием различной боевой техники: танков, самолетов, роботов и бог знает чего еще. Многие образцы давно перекочевали в видеоигры из напольных и настольных посиделок, но вот с футуристическими машинами как-то не задалось. Пусть в Японии культ мехов — гигантских боевых роботов — по масштабам вполне сравним с культом большеглазых девочек-волшебниц, за пределы Страны восходящего солнца долетают лишь отголоски. **Gundam**, **Macross**, **Armored Core** — вот, в общем-то, и все. Долгое время единственной отдушиной любителей роботов на Западе была вселенная **BattleTech**/**MechWarrior**, но вот уже десять лет как серия находится в упадке.

MechWarrior Online — попытка вновь напомнить о себе. Этот бесплатный многопользовательский экшен от канадской студии **Piranha Games** на первый взгляд весьма успешно подражает белорусскому феномену **World of Tanks**. Роботы вместо танков — различие, по сути, незначительное. И там и там глубокая механика, реалистичная баллистика и командное взаимодействие. Но не все так просто.

ТИПОВОЙ НАБОР

Боевые роботы — душа и сердце MWO. Всего их четыре типа: легкие, средние, тяжелые и штурмовые. Каждому отводится определенная роль. Легкие являются идеальными разведчиками, в то время как штурмовые — настоящие крепости, ощетинившиеся десятками разнокалиберных стволов.

Сегодня на один класс приходится только по три-четыре модели мехов, различающихся броней, огневой мощью, скоростью и рядом других параметров. Существует несколько предустановленных модификаций с разным набором оружия, апгрейдов и дополнительных модулей.

На старте новички получают по самому примитивному роботу каждого типа. Их нельзя настраивать по своему вкусу, но зато они не требуют ремонта (который стоит денег) и позволяют определиться с тем, за какой класс вы хотите играть больше всего. Ну а после десятка боев (необязательно победных) вы легко сможете приобрести какую-нибудь продвинутую машину. И вот тут начинается самое интересное.

ТАЧКА НА ПРОКАЧКУ

Покупка первого робота открывает доступ к важнейшему и, пожалуй, самому проработанному аспекту игры — предбоевой подготовке меха. В MWO ни в коем случае не стоит пренеб-

В умелых руках огнеметы — страшнейшее оружие.

Настройка робота занимает едва ли не больше времени, чем сами бои.

Вид из кабины добавляет аутентичности, но порой хочется поиграть с камерой от третьего лица. Кто знает, может, разработчики еще добавят такую возможность.

регать тонкой настройкой, так как зачастую именно от нее, а не от меткости и точности ваших движений, зависит будущая победа.

Ассортимент магазина запчастей пришелся бы по вкусу даже Тони Старку. В модули (голова, руки, плечи, торс, ноги) можно установить множество разнообразных устройств: пулеметы, резаки, щиты, противоракетные «вспышки» и так далее. Все, вплоть до детализированных, индивидуальных для каждого меха кокпитов, проработано очень тщательно и, самое главное, реалистично: вы не сможете нагрузить маленького робота могучими пушками, убивающими любого врага с одного выстрела, — помешают различные ограничения вроде грузоподъемности и мощности реактора.

Как и в большинстве условно-бесплатных игр, для создания машины своей мечты потребуется немало звонких монет — либо купленных за реальные деньги, либо заработанных в бою. При желании на все апгрейды можно накопить самостоятельно, кроме разве что визуальных примочек типа камуфляжа и роботов «героической» категории. Словом, ничего нового.

БЕЙ В КОНЕЧНОСТЬ

Сколь долго бы вам ни хотелось копаться в настройках, самое интересное начинается, конечно же, в бою. На момент написания этой статьи в MechWarrior Online было два игровых режима: командный (Assault) и захват контрольных точек (Conquest). Различия между ними весьма минорны — в обоих сражаются команды по восемь человек, а на бой отводится максимум пятнадцать минут (хотя, как правило, все заканчивается гораздо быстрее).

Стандартный поединок в MWO почти как две капли воды похож на сражение в World of Tanks. Первыми вперед бросаются роботы-разведчики — быстрые, маневренные и с большим радиусом видимости. Их задача — обнаружить противника, указать направление удара и, в идеале, еще и выжить при этом. Второй волной идут средние и тяжелые машины — основная боевая сила. Именно на этом этапе зачастую решается исход поединка. Последними в бой вступают самые опасные роботы — гигантские неповоротливые штурмовики, обвешанные оружием и броней, как новогодние елки игрушками. Впрочем, бывает и такое, что, пока какой-нибудь «титан» доберется до противника, все его товарищи по команде уже лежат грудами бесполезного металлолома. А если враги превосходят числом, тут уже не спасет никакая огневая мощь.

Натюнингованный робот способен нести на себе кучу пушек, но выстрел одновременно из всех стволов может стать фатальным даже для самой защищенной машины. Все потому, что использование оружия приводит к выбросу тепла, а именно перегрев является главным врагом любого робота: электроника мгновенно отключается, и мех на несколько секунд становится абсолютно беззащитным.

Умелому противнику этого времени будет более чем достаточно для убийства. Поэтому, чтобы избежать неприятностей, нужно все время думать, когда и из какого оружия лучше всего атаковать (лазеры быстро перегревают врага, а ракеты наносят больше урона). И, что не менее важно, куда. Достаточный урон по рукам или плечевым модулям оставит противника без оружия, а отстрелянная нога в секунду выведет его из строя.

КРУЧУ-ВЕРЧУ, НИЧЕГО НЕ ПОНИМАЮ

Даже если у вас за плечами есть опыт предыдущих MechWarrior-игр и десятки часов в World of Tanks, не стоит обольщаться — на первых порах вашим главным соперником будут вовсе не пушки врагов, а собственный робот. Пилотирование боевого меха — не детская забава. Дело в том, что ходовая часть и кабина двигаются независимо друг от друга. Иначе говоря, если слишком сильно закрутить камеру в одну сторону, а самого робота в другую, то вы рискуете перепутать местами перед и зад.

Учитывая, что играть можно только с видом из кабины, такое здесь случается *очень* часто. Новички и вовсе напоминают малышей, которые только научились ходить: неуверенно семенят ножками, не до конца понимая, как им это удается. Не облегчает задачу и тот факт, что в MechWarrior Online необходимо следить за скоростью передвижения. Несмотря на привычную WASD-схему, если отпустить кнопку «газа», мех не замедлится, а продолжит мчаться вперед с фиксированной скоростью. Надо ли говорить, что в пылу сражения поначалу об этом постоянно забываешь?

■■■

Со старта открытого бета-тестирования MWO прошло всего несколько месяцев, поэтому игре еще позволительны технические проблемы, чрезмерный расчет на фанатов вселенной и сложность освоения (пока туториала просто нет, во многом приходится разбираться методом научного тыка, читая форумы и просматривая видеоролики на сайте). Главное, чего у игры не отнимешь, — это дух *настоящего* MechWarrior. Здесь, разумеется, нет эпического сюжета или намека на приключение, присущего сингловым играм серии, но это такой же хардкорный симулятор боевых роботов с правильной баллистикой и физикой, который дарит давно забытые ощущения. Если вы хотите почувствовать себя пилотом многотонной боевой машины, а не клоуном перед телевизором (**Steel Battalion: Heavy Armor**), то обязательно ознакомьтесь с MechWarrior Online. Она того стоит. ■

РЕЙГРАБЕЛЬНОСТЬ ✓
КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ ✗
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ ✗
ЛЕГКО ОСВОИТЬ ✗

ДОЖДАЛИСЬ?

Единственный в своем роде серьезный симулятор боевых роботов. Порой даже слишком серьезный.

ГЕЙМПЛЕЙ	7
ГРАФИКА	8
ЗВУК И МУЗЫКА	6
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	6

РЕЙТИНГ

7,0

«ХОРОШО»

ПИЛОТИРУЕМЫЕ РОБОТЫ

ОТ ТРАНСПОРТНЫХ СРЕДСТВ ДО РЕАЛЬНЫХ ПРОТОТИПОВ

ВИТАЛИЙ СИМОНОВ

Пилотируемые боевые машины успели пройти длинный путь от средств передвижения, придуманных писателями-фантастами, до вполне осязаемых прототипов. Роботы успели отметиться в массе фильмов, комиксов, настольных и видеоигр. Какие-то остались незамеченными, а некоторые переросли в серии эпических масштабов с многомиллионными армиями поклонников и богатой историей. Мы подготовили материал, в котором вспомнили основные ступени развития пилотируемых роботов в массовой культуре.

1879

Памятник марсианскому треножнику в графстве Суррей, Англия.

Принято считать, что впервые большие машины, управляемые людьми, были замечены в романе Жюля Верна «Паровой дом». Трое британцев и француз путешествовали по Северной Индии на огромном механическом слоне, который приводился в движение паровым двигателем.

Спустя почти двадцать лет вышла «Война миров» Герберта Уэллса. Произведение показало, что роботы годятся не только в качестве транспортных средств. В романе англичанина они предстали в виде огромных треножников, вооруженных тепловым и химическим оружием. С их помощью марсиане пытались захватить нашу планету.

1943

Восемнадцатиметровая статуя Железного человека на исторической родине — в городе Кобэ, Япония.

В 1943 году Рюити Ёкояма в журнале «Манга» опубликовал фантастический комикс под названием «Воин науки приходит в Нью-Йорк», где фигурировал огромный боевой робот. Именно он стал отправной точкой для дальнейшей популяризации бронемашин в Стране восходящего солнца.

В 1956 году вышла манга Мицутэры Ёкоямы «Железный человек №28» о трехэтажном роботе с дистанционным управлением, а семью годами позже по ее мотивам сняли первый черно-белый сериал в новом жанре, который позже получит название «меха».

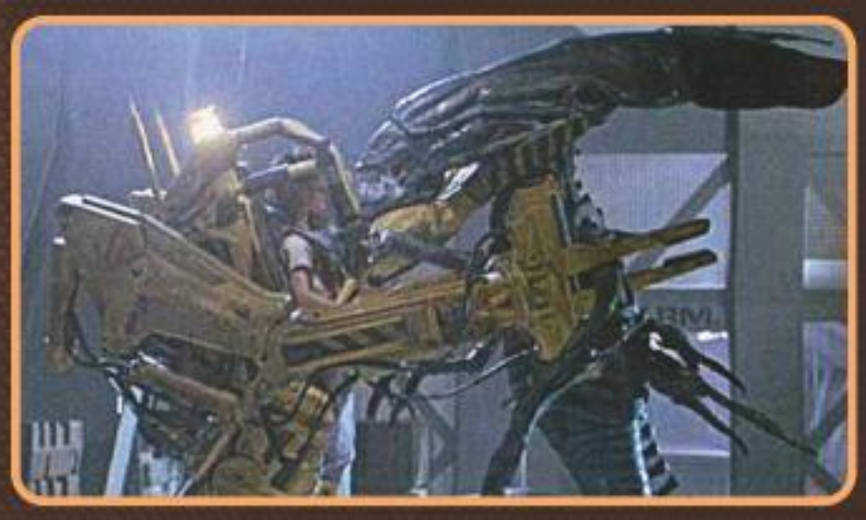
Робот, управляющийся непосредственно из кабины, впервые появился в начале семидесятых в манге и одноименном аниме-сериале Mazinger Z художника комиксов Го Нагаи.

1979

Gundam Visa. Японское увлечение вселенной не знает границ.

В конце семидесятых увлечение японцев пилотируемыми роботами превратилось едва ли не в национальную идею. Одним из самых известных восточных франчайзов считается «Гандам» — эпопея, состоящая из бесчисленных выпусков манги, аниме, книг, видеоигр, сувенирной продукции и прочих атрибутов поистине массового культурного явления.

На фоне беспощадной и бессмысленной войны двух лагерей, причину вражды которых никто уже не помнит, серия рассказывает о проблемах обычных людей (кто сказал «Трансформеры»?). Роботы здесь представлены в достаточно привычной для нас форме — управляемые пилотом человекоподобные машины, в распоряжении которых есть целый арсенал: световые мечи, огромные топоры, лазеры, бластеры и прочие пулеметы, установленные во всех мыслимых местах. Между прочим, именно «Гандам» привнес в жанр долю реализма — патроны и энергия здесь заканчиваются, а роботы требуют ремонта после боев.



1980

Робот помогает лейтенанту Рипли в борьбе с Чужим.

В 1980 году пилотируемые роботы добрались до большого экрана. Началось все с пятого эпизода «Звездных войн» («Империя наносит ответный удар»), где задействовались так называемые имперские шагоходы — вооруженные танки AT-AT, способные поднять на борт около пятидесяти штурмовиков и до пяти тонн дополнительного груза. Чтобы их движения выглядели натурально, пришлось использовать покадровую анимацию. Джордж Лукас признался, что на создание шагающих танков его вдохновил Герберт Уэллс со своими треножниками.

Несмотря на успех AT-AT среди зрителей, человекоподобные машины все-таки были популярнее. Самые яркие примеры — грузовой робот из «Чужих» (1986) и мехи-гладиаторы, сражавшиеся на аренах в фильме «Робот Джокс» (1989). Из относительно недавних примеров: экзоскелеты пришельцев в «Районе №9» (2009) и наземные пехотные машины в «Аватаре» Джеймса Кэмерона (2009).

1981

Все составные части-львы в сборе. Вольтрон готов защищать вселенную.

Разумеется, раз уж люди придумали роботов, похожих на себя, кто-то додумался и до роботов, обладающих свойствами животных. Самым известным примером таких экспериментов считается Beast King GoLion — японский мультсериал о роботе, состоящем из пяти механических львов разного цвета, каждый из которых управлялся отдельным пилотом. Несколькими годами позже измененную версию сериала транслировали в Америке под заголовком «Вольтрон». Сериал был достаточно популярен, и на него неоднократно ссылались в массовой культуре. К примеру, «Царя зверей» часто упоминали в своих текстах рэперы из Wu-Tang Clan, игрушечную модель робота можно заметить в сериале «Остаться в живых», а в карточной игре Magic: The Gathering есть «Колода Вольтрона».

1983 — ...

Легендарный контроллер для Steel Battalion. Metal Gear Rex — совершенное оружие из первой трехмерной части саги.

Игровая индустрия не могла обойти стороной такой феномен. Одной из первых игр на тему стал скроллер Vastar, появившийся в 1983 году на аркадных автоматах. С тех пор роботы успели засветиться практически во всех ключевых жанрах: jRPG (**Front Mission**, **Xenogears**), экшенах (**Shogo: Mobile Armor Division**, **Battlefield 2142**, **Lost Planet**), стратегиях (**Supreme Commander**, **Command & Conquer: Red Alert 3**), симуляторах (MechWarrior и Steel Battalion) и прочих.

Широкие тактические возможности, детальная система управления, необходимость работать в команде, сложная настройка боевых единиц, точечная система повреждений (метким выстрелом вражеского робота можно было обездвижить, лишить возможности пользоваться каким-либо оружием или даже убить пилота) — такое невообразимое богатство возможностей и необычность сеттинга сделали MechWarrior поистине легендарным сериалом.

В свою очередь, авторы Steel Battalion подошли к делу особенно. Первые две игры в серии требовали специальный контроллер, оснащенный тремя педалями, двумя джойстиками и безумным количеством кнопок и тумблеров. В третьей части, Heavy Armor, студия попыталась реализовать управление боевым танком посредством сенсорного контроллера Kinect.

Отдельно стоит упомянуть о страсти к роботам Хидео Кодзимы. С момента выхода первой части шпионской саги **Metal Gear** в 1987 году они появлялись во всех каноничных частях сериала (не говоря уже о **Zone of the Enders**). В его играх роботы — постоянный источник угрозы для всего мира.

2013

Робот доступен в шестнадцати цветовых решениях. Кроме того, можно выбрать цвет обивки салона.

В 2010 году японский механик Когору Курата собрал команду единомышленников с целью сконструировать полноценного боевого пилотируемого робота. Сказано — сделано. Уже на выставке Wonder Fest 2012 команда Куратры продемонстрировала работающий прототип механизма.

Четырехметровый робот, получивший название Kuratas, весит около пяти тонн и приводится в действие дизельным двигателем. Место пилота оборудовано двумя джойстиками и системой распознавания жестов и мимики. Стики отвечают за движения механических рук, а вот мимика почему-то служит для управления вооружением. Например, если пилот улыбнется — робот незамедлительно начнет стрелять из пулеметов (к счастью, пока только пластмассовыми шариками). Также робот оснащен ракетницей, которая стреляет бутылками с водой и фейерверками.

Что самое интересное — Kuratas можно купить прямо на официальном сайте проекта. Базовая модель обойдется в 1,3 миллиона долларов, а за дополнительные деньги в кабину установят держатель для стакана. Предварительный заказ на Kuratas оформили более трех тысяч человек. ■

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
Dual Core 1,8 ГГц,
1 ГБ, 256 МБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo 2,2 ГГц,
1 ГБ, 512 МБ видео

ЖАНР
Платформер
РАЗРАБОТЧИК
Double Fine Productions

ПЛАТФОРМЫ
PC, PS3, Xbox 360
САЙТ ИГРЫ
THECAVEGAME.COM

ИЗДАТЕЛЬ
SEGA
МУЛЬТИПЛЕЕР
Локальный
кооператив

У РАЗБИТОГО КОРЫТА

Ольга Анциферова

Рон Гилберт — человек, не нуждающийся в представлении. Если вы родились не вчера, то наверняка хоть что-то да слышали о **The Secret of Monkey Island** и **Maniac Mansion** — классических квестах **LucasArts**, выпущенных Гилбертом более двадцати лет назад. И если на секундочку забыть о великолепной, но паразитирующей на прославленном имени **Tales of Monkey Island**, вышедшей в 2009 году, получается, что **The Cave** — первый по-настоящему новый проект мэтра с конца 1990-х. И вот что интересно: несмотря на знакомый мультяшный стиль, идейно он не похож ни на одну из упомянутых выше игр.

Глубокое заблуждение

The Cave начинается с того, что семеро архетипических героев — рыцарь, ученая, искательница приключений, тибетский монах, путешественница во времени, маленькие близняшки и деревенский дурачок — спускаются в Пещеру, по легенде, способную исполнять желания. У каждого оно свое: один мечтает о несметном богатстве, другой ищет славу, а третий спит и видит себя в кресле более удачливого коллеги. Но насколько далеко они готовы зайти в потакании своим порокам?

В попытке ответить на этот вопрос The Cave отсылает игрока к мрачному квесту **I Have No Mouth, and I Must Scream** по рассказу американского фантаста Харлана Эллисона, вышедшему еще в 1996 году. В нем зловещий суперкомпьютер уничтожил человечество, оставив в живых лишь пятерых человек. В характере каждого был какой-то роковой изъян, и безжалостный искусственный интеллект установил жестокие испытания, в которых тестировал людей на способность противостоять своим самым потаенным желаниям.

То же происходит и в The Cave, только у **Double Fine** в роли злобного компьютера выступает сама Пещера. Очень быстро она басовитым мужским голосом (да, это говорящая Пещера) ставит героев перед фактом: иногда, чтобы получить желаемое, приходится идти по трупам. В прямом смысле. И вы идете, потому что по-другому выбраться наружу нельзя. И пускай вы отравите родителей детей-близняшек и «нечаянно» скормите дракону принцессу, зато в конце вас ждет долгожданная слава, деньги или свобода. Такова их реальная цена. «Бойтесь своих желаний», как говорили древние.

Пещерный человек

В остальном The Cave выглядит именно так, как и должна выглядеть игра за авторством Рона Гилберта и Тима Шейфера, также поучаствовавшего в разработке. Это стильный, остроумный и местами очень смешной

Кампания за близнецов, пожалуй, одна из самых мрачных.

Если на этом скриншоте вы нашли отсылку к Monkey Island, то пропускать The Cave вдвойне не рекомендуется.

В первый раз выбрать героев действительно сложно — все очень забавные.

Вы же понимаете, что мы не шутили про ядерную ракету, правда?

проект. Например, первым предметом, который вы найдете в Пещере, окажется — что бы вы думали? — конечно же лом! Ведь хорошая игра просто обязана начинаться с лома. А девушку, в которую влюбляется один из героев, зовут не иначе как Потрясающая Двуногая Женщина. На самом же деле пересказывать местные шутки — занятие неблагодарное, потому что большую их часть нужно видеть: солидная доля юмора заключена в анимации.

Хотя персонажей семеро, одновременно можно управлять лишь тремя. Сделав выбор в самом начале, вы останетесь с ним до финальных титров. Впрочем, состав компании нисколько не повлияет на стиль прохождения: несмотря на то, что у каждого героя есть своя уникальная способность (рыцарь неуязвим, реднек умеет дышать под водой, ученая взламывает компьютеры и т.д.), понадобится она лишь на специальном уровне, целиком посвященному одному персонажу.

Вот тут-то и кроется один из основных недостатков игры. Получается, чтобы увидеть все локации, придется пройти The Cave минимум три раза, а учитывая две возможные концовки — и вовсе шесть. Это отчасти нивелируется малой продолжительностью игры, но беда в том, что, помимо уникальных уровней, тут есть еще и так называемые «общественные», в которых все персонажи абсолютно взаимозаменяемы. Они были призваны объединить в общее повествование семь историй и предсказуемо оказались самыми скучными. Естественно, посещать эти локации придется при каждом прохождении.

Определенные нарекания вызывает и игровая механика. За двухмерным платформером в духе **Trine** и **The Lost Vikings** на деле скрывается старый добрый point & click, только увеличенный в масштабе. У нас есть огромный уровень со множеством элементов (механизмов), которые нужно соединить (запустить) в правильном порядке, чтобы пройти дальше. Что к чему привинчивать, обычно понятно сразу, а если нет, то довольно быстро выясняется методом тыка. К примеру, если у нас есть банан, то где-то обязательно найдется обезьянка, а на каждый сломанный генератор приходится один работающий, из которого просто нужно вынуть батарейку. По сути, от игрока требуется лишь внимательно изучить уровень.

Это на первый взгляд простое занятие осложняется необходимостью бегать на солидные расстояния. Аккуратно прыгать по сложным платформам здесь почти не заставляют, да и умереть нельзя (игра воскрешает героя всего в паре метров от места гибели), однако однообразное лазание по огромным уровням от этого становится лишь скучнее. Масла в огонь подливает и тот факт, что в The Cave нет инвентаря и персонаж может единовременно носить с собой лишь одну вещь. Три героя — три предмета. И если вам вдруг понадобится принести в игровой автомат пять билетов, то беготни туда-сюда не избежать.

Но самым странным аспектом The Cave является кооператив. По факту режим есть, но смысла в нем — никакого. Судите сами: играть можно лишь вдвоем за одним компьютером, сплит-скрина нет, а учитывая многоэтажность локаций, постоянно оставаться втроем на одном экране ну никак не выйдет. В итоге все совместные пазлы приходится решать ровно так же, как в одиночной кампании, — по очереди расставляя персонажей по своим местам. А это последнее, ради чего стоит собраться с друзьями субботним вечером.

■■■

В чем The Cave действительно блистает, так это в продуманности уникальных для каждого героя уровней. В Пещере нашлось место и сельской ярмарке, и историческому музею (побывать в котором предстоит в различных временных континуумах), и даже центру запуска ядерной ракеты. Но что особенно важно — Гилберту и Шейферу в очередной раз удалось блестяще высмеять человеческую глупость, вдоволь поиздевавшись не только над рисованными персонажами, но и над самими игроками, большинство из которых, судя по отзывам на форумах, свой урок из игры так и не извлекли. ■

V Реиграбельность
V Классный сюжет
X Оригинальность
V Легко освоить

Дождались?
Громоздкая, не всегда понимающая, что делать с собственной механикой, но от этого не менее увлекательная игра от одних из самых талантливых людей в индустрии.

Геймплей: 7
Графика: 8
Звук и музыка: 8
Интерфейс и управление: 7

Рейтинг
7,0
Хорошо

Сергей Колокольников

Автор «Игромании»

Моментов, где Double Fine сработали однозначно здорово, всего два — это подборка колоритных героев и картинка, духом и стилем похожая на переехавший в «тридэ» мультсериал Gravity Falls. И с точки зрения детей-хипстеров и прочих ценителей Души вся эта возня в говорящем лабиринте никакой, конечно же, не квест, а кривой платформер с динамитом и ведрами. Любые разговоры о какой-то жанровой ценности и тем более возвращении Рона Гилберта как создателя умных и одновременно смешных игр, по мнению таких людей, дичь и абсурд.

С другой стороны, The Cave, кажется, создавалась для тех, кто вырос на Maniac Mansion и The Secret of Monkey Island, а теперь не имеет времени на то, чтобы перебирать инвентарь и применять собак на канделябры. Такой вот компактный формат может стать залогом хорошей жизни для всех будущих квестов сразу по нескольким причинам. Тяжелые, классические point & click приключения сейчас нужны разве что ценителям старины и завсегдатаям торрент-трекеров. Чтобы жить и цвести, жанру нужно подстраиваться под темп современной жизни, под игроков новой волны, и квесты с не напрягающими головоломками, коротким сюжетом, сделанные на стыке жанров, могут оказаться тем, чем надо. По крайней мере, такие игры вызывают меньше вопросов, чем интерактивное кино с мертвецами.

Максим Иванов

Автор «Игромании»

The Cave — почти что игровая интерпретация «Декамерона». Перед нами калейдоскоп поучительных историй, развивающихся независимо друг от друга. Это и главная находка, и главный недостаток игры. Сюжет напоминает набор уморительных, но никак не связанных между собой скетчей. Шейфер и Гилберт позаимствовали у Бертона общую стилистику и переняли некоторые его приемы: нарочитый гротеск, фирменный черный юмор, тон повествования. Особенно удалась сцена со съеденной принцессой. Создатели подошли к делу с фантазией и хорошенько прошлись по изъеденным стереотипам. Например, Эскалибур придется доставать при помощи динамитной шашки. А уж слушать насмешливые реплики Пещеры и вовсе отдельное удовольствие. Однако новому проекту Double Fine все равно недостает режиссерской руки. В финале задаешься вопросом: а зачем нам, собственно, все это показали? Что для себя вынесли главные герои? И в чем заключалась цель Пещеры — упрекнуть, ткнуть носом в человеческое несовершенство?

Механика игры напоминает Trine, вот только утомляющей беготни тут гораздо-гораздо больше. Головоломки же, наоборот, почти не раздражают. Более того, большая их часть имеет сразу несколько вариантов решений. Как итог, The Cave — довольно амбициозная игра, которую тянет вниз не очень удачная реализация. Плохой ее не назовешь, но и хорошей — тоже.

Антон Мухатаев

Автор «Игромании»

Обидно, что новый релиз от Double Fine больше не воспринимается как большое событие. В начале The Cave представляется совсем другой игрой: за неуклюжим комедийным платформером с кооперативом скрывается современное изложение старых игр Гилберта, Maniac Mansion и Monkey Island на языке 2013 года. Почти лишенная впечатляющих моментов, игра больше обещает, чем, собственно, предлагает. В ней много достойных находок — закадровый голос с саркастичными комментариями, минимум подсказок, логично выстроенные головоломки. Не ведя игрока за руку и не принимая его за идиота, The Cave все равно редко работает как должна: она заставляет улыбаться, но не смеяться, задумываться, но не напрягать голову.

Иногда кажется, что она пробует слишком много, не сосредотачиваясь на том, чтобы каждый герой и каждая механика раскрылись на полную. Куда лучше было бы сократить число персонажей, дать каждому из них больше способностей и посмотреть, что из этого получится. Так же выходит, что The Cave лишь намекает на то, насколько бы хорошей она могла быть. Задумка Гилберта рассказать простые человеческие истории понятна, но неужели из-за нее должна страдать сама игра?

Dragon Nest
Новый класс: Механик
Вперед за новыми приключениями!
dn.mail.ru
EYEDENTITY GAMES
SHANDA GAMES
mail.ru games
© 2012-2013 Mail.Ru Games. Все права защищены.
РЕКЛАМА

OMERTA
CITY OF GANGSTERS

ОГРАБЛЕНИЕ ПО-ВЕНГЕРСКИ

Сергей Колокольников

ЖАНР
Криминальная стратегия

ИЗДАТЕЛЬ
Kalypso Media

РАЗРАБОТЧИК
Haemimont Games

ПЛАТФОРМЫ
PC, Xbox 360

САЙТ ИГРЫ
cityofgangsters.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Необходимо: Core 2 Duo 2,4 ГГц, 2 ГБ, 256 МБ видео
Желательно: Quad Core 2,7 ГГц, 4 ГБ, 512 МБ видео

Любители экономических стратегий наверняка знают венгров из **Haemimont Games** как людей, которые вернули к жизни диктаторский сериал **Tropico**. Выпустив заводную часть под номером три, незаметный, но прилежный аддон **Absolute Power** и, наконец, Tropico 4, Haemimont Games, кажется, полностью раскрыли тему банановых республик — последняя игра серии едва ли отличалась от предыдущих. В поисках новых источников вдохновения венгры сняли мундиры и ордена, сбрили бороды, отправились за океан… и не прогадали.

Злые улицы

Двадцатые годы прошлого века, Соединенные Штаты. Сухой закон подстегивает торговлю нелегальным алкоголем, по улицам разъезжают автомоби-

СОБСТВЕННОЕ ЛОГОВО можно всячески прокачивать — покупать бассейны, класть дорожки, ставить новый забор. Вот только во время кампании это едва ли имеет смысл: переходя в новую локацию, мы оставляем дом в старом районе.

ВИДИТЕ ПАРНЕЙ в красных колпаках?
Все правильно, мы пришли на разборку с ККК.

ПОСЛЕ НАЛЕТА на полицейский штаб копов наверняка заинтересует ваша персона. Вовремя сделанный подарок политику избавит от большинства проблем.

НОЧЬ. Город засыпает. Просыпается мафия.

ли с гангстерами, цветет криминал, газетные мальчишки на вокзалах наперебой кричат про «шесть трупов» и «кровавую драму в гараже». Поток эмигрантов из Старого Света это не останавливает — в послевоенной Европе все еще хуже. Наш герой как раз один из таких эмигрантов (предысторию формирует сам игрок, она же влияет на боевой класс и характеристики персонажа).

Сойдя с корабля, он сразу берется за дело — вступает в криминальные группировки, сбывает алкоголь и оружие, крышует ларьки, копит авторитет и до поры ходит под крупными гангстерами в белых гетрах. Пронзительной истории уровня **Mafia** здесь, конечно же, нет, внезапные повороты отсутствуют как класс, и вся постановка с говорящими фотографиями нужна только для того, чтобы подготовить игрока к режиму «песочницы».

Большую часть времени Omerta работает как экономический симулятор. Мы копим деньги, арендуем помещения под казино и подпольные бары, подбираем сообщников и периодически платим за их труд. В конце концов, выходим на глобальную карту Атлантик-Сити (в миссиях и свободной игре действовать можно только в пределах конкретного района), чтобы подороже сплавить запасы пива местному раввину. Разборки с конкурентами происходят в духе времени: конторку можно перекупить, ограбить или расстрелять из проезжающего автомобиля. В таком случае хозяева поймут намек, освободят здание и в скорости покинут район.

Стрельба и нелегальные сделки, конечно же, привлекают к нашей фигуре внимание местных копов. Накал страстей здесь, точь-в-точь как в какой-нибудь GTA, выражается в звездочках. Как только их число достигнет пяти, полиция начнет расследование, и прежде, чем запахнет скоропостижным «геймовером», вам снова напомнят, что за окном виртуальной виллы — злые двадцатые. Можно подкупить следствие, воспользоваться «звонком другу» (в нашем случае — помощнику шерифа), уничтожить улику или свалить вину на владельца какого-нибудь склада.

Доверие со стороны промышленных структур к вам после такого, конечно же, упадет, где-то в невидимом механизме игры заработают другие шестеренки, но вам едва ли расскажут о последствиях. В этом минус Omerta: будучи экономической стратегией, тайкуном по крови, она строит из себя волевого партизана и выдает неприлично мало информации даже стоя по щиколотки в бетоне. Взять хотя бы доходы предприятий. Чтобы выяснить, какой из бойцовских клубов приносит больше всего денег, приходится кликать по зданиям, смотреть показатели и сравнивать их не иначе как в уме — какого-то суммирующего экрана, на котором можно было бы в подробностях узнать все и сразу, в City of Gangsters просто нет.

Ладно, допустим, мы смирились с тем, что последовательные клики по карте — единственный выход из положения. Но дело осложняется чудовищной навигацией. Уровни очень плотно застроены, а при максимальном отдалении рассмотреть удается разве что квартал — приходится постоянно елозить мышкой, мотая карту, и ориентироваться по крупным иконкам своих предприятий, то и дело случайно нажимая на соседние здания из-за странного угла обзора.

Бешеные псы

Вторая составляющая «Омерты» — пошаговые бои, которые больше всего напоминают родной **Silent Storm** в фетровой шляпе. Проблем с интерфейсом не возникает, нужная информация постоянно перед глазами, отдельные элементы окружения честно разрушаются — все получилось достаточно аккуратно, несмотря на то, что в жанре пошаговых стратегий венгры работают впервые. Вооруженные стычки в игре происходят по любым поводам, от «мокрухи» и налета на банк до освобождения подчиненного из тюрьмы (это если не удалось дать кому-то на лапу и договориться о досрочном помиловании).

Сценарий у большинства боев одинаковый. Стартуя на улице, отряд должен попасть в здание, где лежат деньги, хранятся улики или томится товарищ. Внутри завязывается перестрелка с охраной (от агентов ФБР до членов ку-клукс-клана), и ваши бандиты, лица которых до этого было невозможно запомнить, наконец-то проявляют какую-никакую индивидуальность. Вот парень по прозвищу Сквигс — он метко стреляет. Вот налетчица с ф'ганцузским акцентом — она игнорирует пушки и без стеснений бьет промеж ног. Вот, наконец, наш фаворит — огромных размеров негр в пурпурном пиджаке и с битой, которой он лупит так, как не умеют лучшие спортсмены Национальной бейсбольной лиги.

Как только дело будет сделано, снаружи объявится подкрепление, и к выходу с уровня придется вновь пробиваться с боем. В этом состоит еще один минус City of Gangsters: здешние битвы так предсказуемы, что сочинить выигрышный план можно, пока загружается карта. В такой ситуации внезапное нападение на ваше собственное логово обернется приятным сюрпризом — хоть какое-то разнообразие!

■■■

Сейчас Omerta очень нужны глобальные патчи. У игры нет фатальных багов, но обидные недочеты вроде дурного интерфейса и предсказуемых столкновений запросто могут смазать все удовольствие. Это немного странно — вроде Haemimont Games делают игры про деньги не первый год, — но поправимо. Если вы любите фильмы в диапазоне от «Крестного отца» до «В джазе только девушки», City of Gangsters стоит попробовать уже сейчас, остальные вполне могут дождаться следующей распродажи в Steam или Origin. ■

Реиграбельность..... √

Классный сюжет..... ×

Оригинальность..... ×

Легко освоить..... √

Дождались?

Создатели Tropico 4 перемещаются в пространстве и времени. Тропический остров — где-то за океаном, до восхода Эль Президенте по меньшей мере сорок лет. Если гангстерская тематика вам не чужда, попробовать Omerta определенно стоит.

Геймплей	8
Графика	6
Звук и музыка	7
Интерфейс и управление	5

Рейтинг

7,0

«Хорошо»

Геворг Акопян

RATCHET & CLANK: QFORCE

Команда «Ку»

Жанр
Tower Defense
Издатель
Sony
Разработчик
Insomniac Games
Платформы
PS3, PS Vita
Сайт игры
ru.playstation.com/ratchetqforce

В нашей стране немногие знакомы с приключениями механика Рэтчета и робота Кланка, а потому мы позволим себе небольшое отступление.

Первая часть серии экшен-платформеров, вышедшая в 2002 году на PlayStation 2, удивляла необычным подходом авторов: вместо классических прыжков по головам врагов и ударов в играх **Insomniac Games** важнейшее место занимали оружие и гаджеты (что в дальнейшем стало главной особенностью другого сериала калифорнийцев — **Resistance**). Причем речь не о простых бластерах и пистолетах, а действительно оригинальных пушках: телеракетница, позволявшая управлять снарядом с видом «из глаз» (идею позже позаимствовали создатели **Call of Duty**); клешня Теслы, инопланетное оружие, которое по цепочке било током сразу нескольких врагов; Morh-O-Ray превращал противников в кудахтающих куриц; Taunter издавал звуковые волны особенной частоты, что позволяло заманивать врагов в ловушки; наконец, оружие с прекрасным названием Suck Cannon засасывало мелких противников, а потом выплевывало обратно, но уже в качестве взрывчатки. Всего арсенал насчитывал 35 экземпляров.

Благодаря необходимости использовать большинство видов оружия, милым главным героям, светлому юмору, качественным мини-играм, а также на удивление проработанному фантастическому миру, сериал быстро набрал популярность (особенно среди семейной аудитории).

Так вот, Наряду с **Ratchet & Clank Collection**, **Qforce** (Full Frontal Assault в Северной Америке) — своеобразный подарок-сюрприз от **Sony** всем поклонникам на десятилетие сериала. Сюрприз потому, что это не чистый экшен-платформер, а Tower Defense на его механике. Ближайший аналог здесь — серия **Orcs Must Die!**, только Qforce не такая глубокая и выглядит на порядок дороже.

Вам нужно не просто устанавливать ловушки и самостоятельно избивать толпы врагов, но и атаковать их базу в периоды затишья. Поначалу все довольно просто: противники слабые, пушки мощные, патронов море, а ботинки на реактивной подошве позволяют быстро и эффектно перемещаться по уровню. Но уже на третьей миссии, когда масштабы заметно возрастут, ленивая гримаса сойдет с вашего лица. Появляются новые и очень опасные виды врагов (танки, камикадзе, гранатометчики и др.), число путей к вашей базе увеличивается, а расстояние до генераторов, которые нужно уничтожить, становится слишком уж огромным. А ведь платформинг никуда не делся. Приходится много прыгать, использовать магнитный крюк, кататься по рампам. И деньги на турели и мины тоже с неба не падают — надо постоянно искать ящики с драгоценными болтами.

■ ■ ■

Благодаря поступательному накручиванию элементов Qforce все время бросает новые и новые вызовы, а отточенная за годы платформерная механика и разнообразие оружия позволяют порекомендовать Qforce каждому любителю жанра.

Ну а если вы давний поклонник сериала, то рекомендации излишни — в конце концов, это новые приключения наивного Капитана Кварка!

P.S. В последнее время мы часто об этом говорим, но что поделать: перед нами очередная блестящая локализация от Sony. Правильно переведенные имена и названия, хорошие шрифты и без преувеличения идеальная озвучка. ■

Денег в игре вечно не хватает. Приходится лишний раз думать, что лучше купить — ворота потолще или пару турелей?

В Qforce довольно уморительный сюжет, рассказывающий о попытке взбесившегося ботаника захватить мир. Дети будут в восторге.

✔ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
✘ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
✘ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Tower Defense на механике Ratchet & Clank оказался на удивление очень приличной игрой.

ГЕЙМПЛЕЙ: 7
ГРАФИКА: 8
ЗВУК И МУЗЫКА: 8
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: 8

РЕЙТИНГ

7.5

ХОРОШО

Артем Комолятов

STRIKE SUIT ZERO

Используй Силу, Люк

Жанр
Космический симулятор
Издатель/разработчик
Born Ready Games
Платформы
PC, PS3, Xbox 360
Сайт игры
strikesuitzero.ru

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
Core 2 Duo 2,4 ГГц, 4 ГБ, 512 МБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo 2,8 ГГц, 8 ГБ, 1 ГБ видео

Сегодня в жанре космических симуляторов царит не менее космический вакуум. Людям, скучающим по играм в духе **Wing Commander** и **Freelancer**, последние годы приходится голодать или перебиваться чем-то малосъедобным. Поэтому неудивительно, что кампания по финансированию **Strike Suit Zero** на Kickstarter прошла успешно: тысячи пилотов, тоскующих по реву гипердвигателей и сверхсветовой скорости, с большой охотой пожертвовали деньги на проект, обещавший стать первым приличным космосимом за многие годы.

На протяжении первого часа веришь, что у **Born Ready Games** все получилось. Что вот оно — настоящее гагаринское счастье. Вас сразу же помещают в центр масштабной гражданской войны между землянами и восставшими колониями. Вокруг сверкает фейерверк из разноцветных вспышек, а взгляд притягивают бессовестно красивые звездные туманности. Боевая механика ловко балансирует на грани хардкора и веселья: от игрока не требуют выполнения сверхсложных манипуляций для эффективного маневрирования в открытом космосе, но и не дают почувствовать себя пилотом неразрушимой машины смерти.

Строго говоря, ваш корабль почти всегда находится в массовке, а не в свете софитов — в большинстве миссий рядом летают десятки союзников, которые точно так же поливают повстанцев из бортовых орудий. В результате вы невольно ощущаете себя частью грандиозного представления: вокруг рвутся снаряды, в эфире кричат и матерятся друзья, корабли оставляют за собой разноцветные шлейфы, заполняя черноту неоновой паутиной, — и все это на фоне безумно красивой планетарной системы. В какой-то момент в душе вдруг пробуждается давно похороненная детская мечта о карьере космонавта, но почти сразу же засыпает снова — нечего тут предаваться ностальгическим нюням, когда вокруг творится форменный ад!

Чуть позже геймплей SSZ основательно преображается — к вам в руки попадает титульный Strike Suit, делающий процесс истребления врагов несколько интереснее. Накопив достаточно энергии, вы можете на ограниченное время перейти в особый режим: корабль резко теряет в скорости, зато появляется возможность обрушить на головы противников ужасающий шквал огня. Не моргнув глазом вы разносите целые звенья вражеского флота и легко переворачиваете ситуацию на поле боя в свою пользу. Счастье, правда, длится недолго, так что большую часть времени приходится воевать по старинке.

Именно в такие «тихие» минуты обращаешь внимание на недостатки, коих здесь в избытке. Strike Suit Zero держится молодцом только в самом начале, а потом стремительно разваливается на части. Все восторги махом убивает чудовищный подход к дизайну миссий и неоправданная сложность. Игра не бросает вам вызов, а банально выматывает нервы и заставляет тратить на себя уйму времени. Когда битый час мучаешь набившую оскомину миссию, нелепо погибаешь почти в самом конце и из-за скупо расставленных чекпойнтов теряешь почти весь прогресс по данному эпизоду, приходишь в натуральную ярость. Да и разработчикам банально нечего предложить. На всю игру здесь ровно три вида заданий: что-то разрушить, что-то защитить или и то и другое сразу.

■ ■ ■

В космонавты берут не всех — все-таки не каждый человек способен выдержать перегрузки в 7G. То же самое можно сказать о Strike Suit Zero. Получить от нее удовольствие способны лишь самые стойкие и упрямые люди, готовые ради красочных полетов и боев в открытом космосе терпеть однообразие и издевательскую сложность. Встает закономерный вопрос — стоит ли оно того? ■

В боях участвуют как крохотные истребители, так и настоящие эсминцы-гиганты, рядом с которыми ваш корабль будет казаться неизвестно как оказавшейся в космосе куропаткой.

Во время активации Strike Suit ваш корабль раскрывается и начинает походить на боевого робота-меха из какого-нибудь аниме-сериала.

✕ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
✕ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
✕ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Космосимулятор, который даже при отсутствии прямых конкурентов едва ли достоин вашего внимания.

ГЕЙМПЛЕЙ: 4
ГРАФИКА: 7
ЗВУК И МУЗЫКА: 8
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: 7

РЕЙТИНГ

6.0

СРЕДНЕ

Геворг Акопян

BLACK KNIGHT SWORD

Черный рыцарь

Жанр
Экшен
Издатель
Digital Reality
Разработчик
Grasshopper Manufacture
Платформы
Xbox 360, PS3
Сайт игры
blackknightsword.com

Игры студии **Grasshopper Manufacture**, которую основал Гоити Суда, объединяет одна общая черта — они все напоминают бред сумасшедшего. Все персонажи **Sine Mora** (в том числе человекоподобная лисица Дурак) разговаривали на венгерском языке, а в качестве боссов там выступали стимпанковские машины-роботы Kolobok, Matushka и Papa Carlo. В **Lollipop Chainsaw** блондинка-чирлидерша бегала с говорящей головой своего бывшего парня, которую сама же отрезала и привязала к полуголой заднице, и дралась с зомби, фанатеющими от Кэти Перри. В **Diabolical Pitch** для «Кинекта» нужно было закручивать бейсбольные мячи в антропоморфных панд с горящими желтыми глазами, а когда вы отстреливали им головы, то из туловища монстров вылетали самонаводящиеся ракеты.

Причем все перечисленные выше игры были выпущены в 2012 году. Кроме того, Суда вместе с Ютака Сайто и Ясуми Мацуно поучаствовал в кооперативном проекте **Guild01** для 3DS и, собственно, сделал Black Knight Sword. Пять игр за 365 дней. Геймдизайнер еще никогда не был таким производительным. К сожалению, в этом нет ничего хорошего.

Наряду с провокационным дизайном персонажей и окружения игры японца объединяет еще кое-что — крайне посредственное исполнение. Суда всегда делал ставку на эпатаж, но механика его проектов раз за разом проигрывает конкурентам. Единственные исключения — та самая Sine Mora, получившая от нас девять баллов (рецензию можно прочитать в майском номере за 2012 год), и **Shadows of the Damned** (хотя это скорее заслуга Синдзи Миками). Но на то они и исключения, чтобы подтверждать закономерность.

Поначалу кажется, что с **Black Knight Sword** все в порядке. Это такой двухмерный экшен, в котором нужно много прыгать и много драться. Вся платформерная часть выполнена на удивление прилично: управление очень отзывчивое, недолетов по вине игры не случается. Экшен тоже, в общем-то, неплохой. Рыцарь умеет бить мечом во всех направлениях, при этом предпочитая молодецким размахам быстрые колющие удары. Драки с боссами (которые подчас не помещаются на экране) — интересные. Разновидностей врагов — немало.

При этом Black Knight Sword — очень хардкорная игра. Каких-либо аналогов аптечек на уровне не найти: получив критический урон, придется начинать с контрольной точки. Окружение набито тонной ловушек, пропастей и монстров, плюющихся огнем. Словом, если вы не понаслышке знакомы с шестнадцатибитными экшенами, то почувствуете себя как дома.

Ну и, разумеется, это в высшей степени сумасшедшая игра, которая стилизована под кукольный театр. После каждого уровня опускаются красные с золотом кулисы, тут и там висят звездочки-декорации, кошачьи морды с шипами, столовые приборы и дискотечные шары. Бонусные очки, выпадающие из врагов, выглядят как пульсирующие сердца, а улучшения покупаются у непонятной летающей субстанции с одним глазом и шестью ртами.

И все было бы прекрасно, если бы игра не проходилась за полтора часа, как и Sine Mora. Но если в последнюю можно было играть снова и снова, то в Black Knight Sword вы вряд ли захотите вернуться. Во-первых, она физически неприятна, с эпатажем Суда явно перестарался, а во-вторых, ей банально нечего предложить: дизайн уровней крайне слабый, а экшен хоть и не вызывает отторжения, но назвать образцовым его нельзя. Еще одна игра, подтверждающая закономерность. Японскому геймдизайнеру пора меньше думать о бизнесе и больше — о качестве своих игр.

В Black Knight Sword очень много крови.

Самый обычный босс в игре выглядит примерно так — тридцатиметровый волк с головой острозубого человека.

✗ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
✗ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
✓ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✗ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Типичная игра от Grasshopper последних лет: море эпатажа, сносный геймплей и двухчасовой хронометраж.

ГЕЙМПЛЕЙ: 6
ГРАФИКА: 7
ЗВУК И МУЗЫКА: 8
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: 8

РЕЙТИНГ

6.0

ОТЛИЧНО

ESCAPEVEKTOR

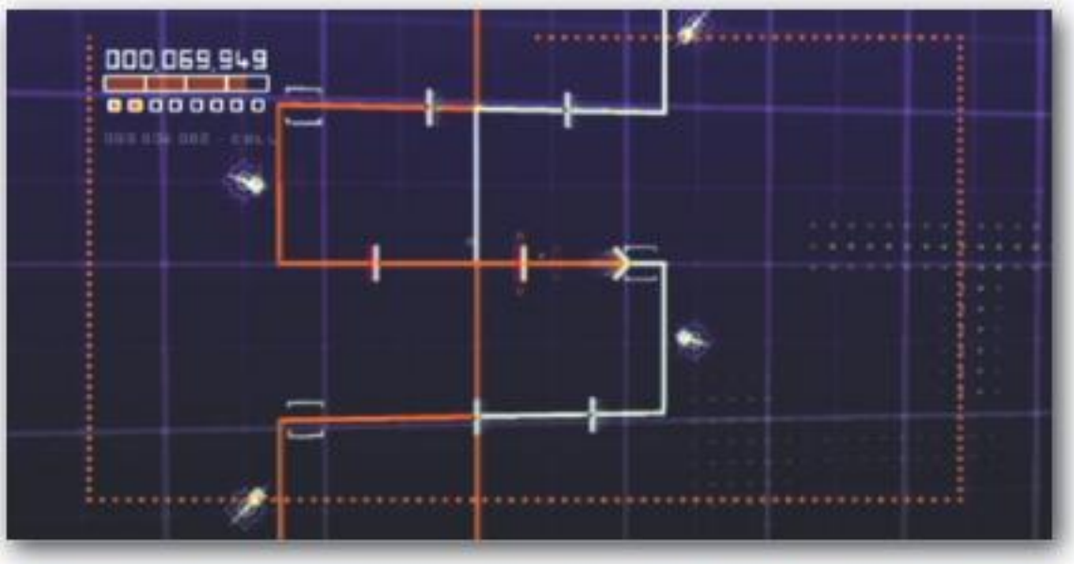
Платформы:
3DS, PS Vita, Wii

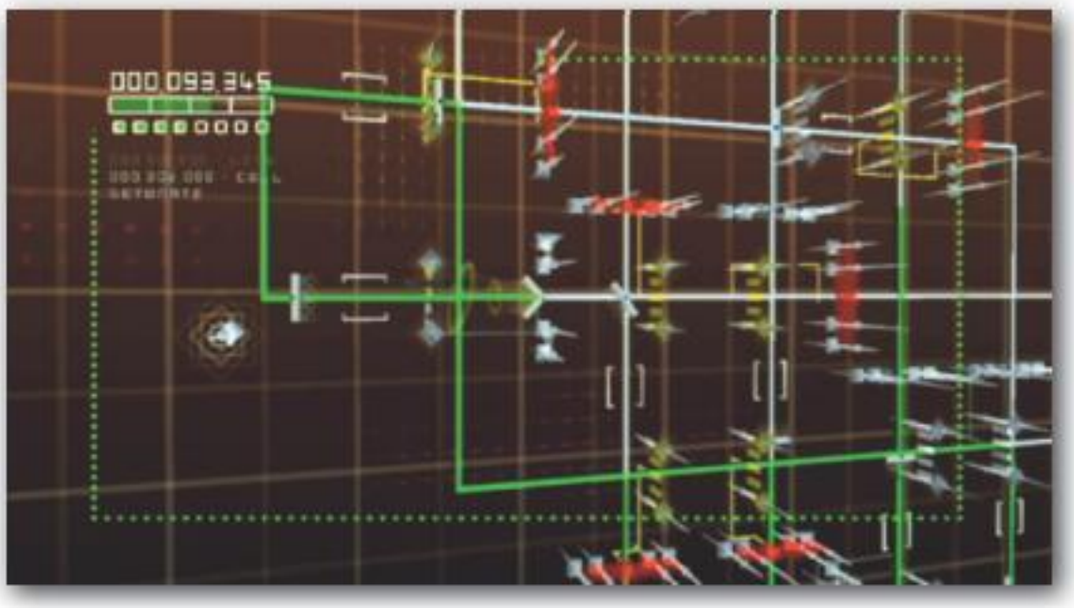
Издатель/разработчик:
Nnooo

Геометрическая головоломка **escape-Vektor** уже выходила в сервисе WiiWare, но в нее, по понятным причинам, мало кто играл. К тому же в оригинальной версии была лишь одна глава, а в версиях для 3DS и PS Vita их аж четыре.

Чтобы представить, что это за игра, достаточно вспомнить диснеевский «Трон» и сопоставить его с **Pac-Man**. Вы выступаете в роли одушевленного вектора (физики наверняка сейчас рыдают), который пытается убежать из абстрактной цифровой тюрьмы. Для этого вам нужно закрасить все линии на уровне, а потом пробраться к выходу, не задев охрану. Желательно торопиться, так как по истечении отведенного времени враги начинают двигаться по уровню быстрее и игнорируют заданные маршруты движения. Если вы сейчас ничего не поняли, это нормально. На словах игра звучит куда сложнее, чем есть на самом деле.

Уровней в escapeVektor много, более того — игра мотивирует к перепрохождению ради попадания в онлайновые таблицы рекордов. Но погоня за результатом не всегда приносит удовлетворение — так, разработчики почему-то посчитали, что игру лучше усложнить не загадками, а чересчур приближенной камерой. Ее можно отодвигать, зажимая шифт, но постоянно держать кнопку очень неудобно. Кроме того, escapeVektor почему-то временами считает, что ее незамысловатый сюжет интереснее головоломок. Вот и получается, что стильная, достойная с виду игра всего из-за двух недостатков опускается до уровня сдержанной рекомендации. Своих денег она точно стоит, но на 3DS, как и на «Вите», в цифровом магазине есть предложения и получше, которые и надо попробовать в первую очередь. — *Антон Мухатаев*





РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 6.5

TOKYO CRASH MOBS

Платформа:
3DS

Издатель/разработчик:
Mitchell Corporation

Если вы ненавидите длинные очереди (а вы со стопроцентной вероятностью их ненавидите), то **Tokyo Crash Mobs** послужит отличным релаксантом. Интерпретация головоломки **Puzz Loop** (в современном варианте — **Zuma**) от ее же создателей, может, и выглядит как дешевая флэш-поделка из начала двухтысячных, но на самом деле это довольно любопытная игра. Вам предлагается роль двух токийских модниц, негодующих из-за длинных очередей. Чтобы разогнать толпу, рассерженные девушки швыряют в людей… людей: одетого в красное — в «красных», в зеленое — в «зеленых», в желтое — в «желтых» и так далее. Когда набирается три и более прохожих одного цвета — они выбывают. Словом, все как в Zuma. Зато оформлена Tokyo Crash Mobs в лучших традициях японского угара. На определенном этапе появляются ниндзя и инопланетяне, а сопровождают процесс нелепые вставки живого видео, которые в сочетании с примитивной графикой образуют чуть ли не коллаж. Представьте себе какую-нибудь глупую японскую рекламу под видом игры — получится как раз Tokyo Crash Mobs.

Стилизация вышла, безусловно, блестящая, только вот она не избавляет игру от промахов в геймдизайне. Неудобное управление и неотзывчивая навигация напрочь убивают какое-либо веселье. В начале вас это вряд ли побеспокоит, но чем дальше, тем больше вы будете промахиваться и чувствовать себя обманутым.

Разница в классе между Tokyo Crash Mobs и Zuma примерно такая же, как между польским шутером и **Battlefield 3**: первый может прилично выглядеть, но играть вы захотите только во второй. Как пародийный арт-объект Tokyo Crash Mobs прекрасна, но кто мешал Mitchell Corporation сделать качественную игру — непонятно. — *Антон Мухатаев*

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 6.0

PRIMAL FEARS

Платформа:
PC

Издатель/разработчик:
DNS Development

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 0.5

Надо отдать **DNS Development** должное, **Primal Fears** — это настоящий хоррор. Игра действительно способна напугать, вот только главным приемом устрашения разработчиков являются не выскакивающие из темноты монстры, не периодически выключающийся фонарик и не пугающие звуки. Первобытный ужас здесь вызывает осознание того, что, пока вы кругами бегаете от пузатых мутантов и тихо материтесь на поразительную кривизну каждого элемента игры, ваша жизнь неминуемо становится короче.

На бумаге в Primal Fears есть все, что должно быть в более-менее увлекательном top-down шутере вроде **Alien Swarm**, **Shadowgrounds**, **Dead Nation** или **Crimsonland**. Кровожадные мутанты — на месте, оружие — тоже, ноги у главного героя — есть. Казалось бы, беги и стреляй себе на здоровье. Вот только очевидные просчеты в балансе и странные дизайнерские решения убивают какое-либо веселье в зародыше. Монстров не то чтобы много, но каждый славится каким-то малаховским здоровьем, в результате одного мутанта приходится нашпиговывать свинцом непростительно долго. А так как чудовища обычно двигаются быстрее главного героя, приходится бесконечно повторять один и тот же цикл действий: выпустил обойму в противника, быстренько отбежал на десяток-другой метров, перезарядился, выпустил обойму... Словом, удовольствие неописуемое. Игру кое-как пытается вытянуть кооперативный режим, но даже с друзьями Primal Fears не меняет своей сути — скучать в компании ничем не лучше, чем в одиночку. — *Артем Комолятов*

DUNGEONLAND

Платформа:
PC

Разработчик:
Critical Studios
Издатель:
Paradox Interactive

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 7.0

Как показывает практика, злодеи, как никто другой, знают толк в развлечениях. И антагонист **Dungeonland**, великий и ужасный Хозяин Подземелий, пожалуй, пошел дальше всех, построив на все свои сбережения огромный тематический парк с ловушками и целым бестиарием вместо американских горок. Только вот за свои кровные монетки к приключениям рвется вовсе не толпа веселых детишек, а давно всем знакомая троица — маг, воин и разбойник.

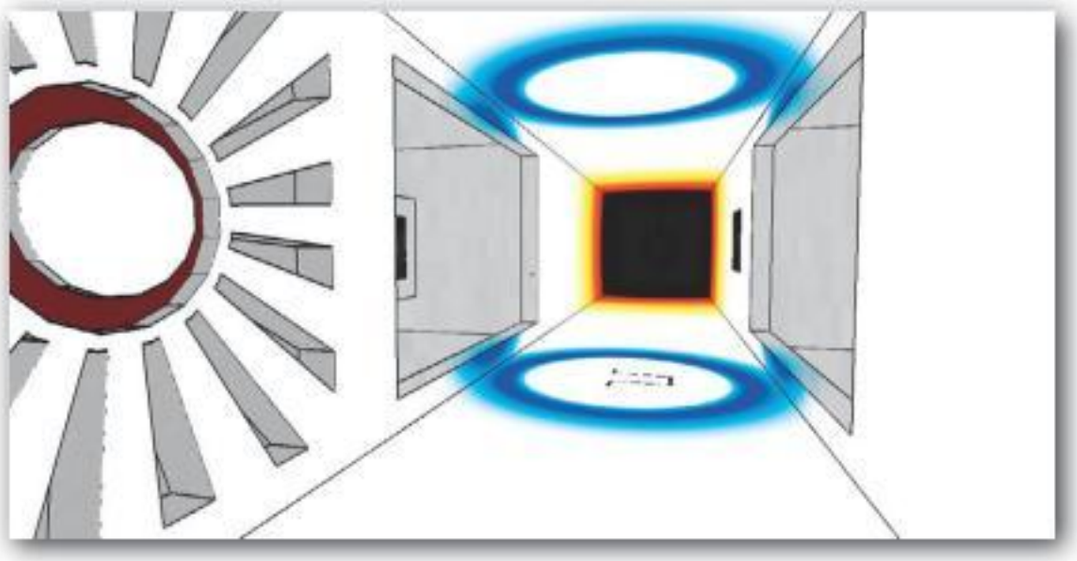
Главное, не дайте себя обмануть шутками и мультяшной стилистикой. Dungeonland — это крайне хардкорная помесь из **Diablo** и **Left 4 Dead**. «Тяжело» — самый низкий уровень сложности из предложенных в начале, и для того, чтобы лишь подобраться к боссу, придется проявить настоящие чудеса командной работы. Маг исполняет роль целителя и прикрывает команду огнем, разбойник — специалист по оружию дальнего боя и взрывчатке, а воин традиционно представляет грубую силу. Стоит хотя бы одному звену выпасть или допустить ошибку — как вся команда скоропостижно погибает.

Даже несмотря на богатый магазин предметов, генератор контента и безумную фантазию разработчиков, рано или поздно стандартный режим приедается. И тут на сцену весьма кстати выходит Dungeon Maestro Mode, который позволяет занять место самого темного лорда. Игра в этот момент кардинально преображается. Быть злодеем и расставлять на пути друзей различные преграды и ловушки очень увлекательно (и смешно — врага, к примеру, можно убить овцой), да и самой троице куда интереснее сражаться против живого интеллекта. Далеко не самый плохой способ скоротать пару вечеров. — *Алексей Пилипчук*

ANTICHAMBER

Платформа: PC

Разработчик: Alexander Bruce
Издатель: Demruth



Antichamber — один из тех редких случаев, когда для создания восхитительной игры не понадобились ни многомиллионный бюджет, ни сотни сотрудников. Рецепт оказался простым, но в то же время достаточно трудоемким: четыре года работы одного человека и идея. Гениальная идея.

Если в игре вдруг становится непонятно, куда идти, мы обычно долго и нецензурно ругаем ее авторов. В Antichamber же, напротив, путаница — главное достоинство, самая основа геймдизайна. Игра представляет собой сплошной лабиринт, выход из которого очень сложно найти. На вашем пути внезапно появляются препятствия, лестница под ногами может исчезнуть, а комната за спиной измениться до неузнаваемости. Законы физики, ваш игровой и жизненный опыт, знания, даже картинка перед собственными глазами — все это здесь не значит ровным счетом ничего.

Antichamber, словно мастер-иллюзионист, запутывает и выбивает из колеи. Непривычно яркие краски режут глаз, куда идти и что делать — совершенно непонятно. Вы блуждаете по кругу и в растерянности пожимаете плечами. Лишь чуточку позже, самостоятельно или с помощью неоднозначных подсказок автора, понимание все-таки приходит: верный путь был на расстоянии вытянутой руки.

Порой нужно проявить чуточку терпения и подождать, иногда вернуться назад, чтобы с удивлением обнаружить что-то новое, а иногда просто взглянуть на некоторые вещи немного по-другому. В отличие от **Portal**, где вся механика строилась на одной идее, в Antichamber каждая комнатка — это новый урок и новая задача. Она заставляет мыслить иначе, искать новые решения, а в конце выдает какую-нибудь необычную философскую фразу. Одна из лучших головоломок за всю историю жанра. — *Алексей Пилипчук*

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 9.0

KNYTT UNDERGROUND

Платформы: PC, PS3, PS Vita

Издатель: Ripstone
Разработчик: Nifflas

Knytt Underground — одна из тех игр, от которых ничего не ждешь, а потом как ребенок радуешься своему открытию. Что еще интереснее — озарение приходит не через десять минут, не через полчаса и даже не через час, а гораздо позже.

Поначалу кажется, что это самый обычный двухмерный платформер, где иногда приходится слушать бредни разных персонажей. Красивый, с отзывчивым управлением, но самый обычный. Правда, почему-то игру не хочется откладывать. Да, она не поражает, но каким-то образом удерживает у экрана. Ты проходишь первую коротенькую главу и чуточку проникаешься главной героиней — немой девушкой Ми, которая очень хочет попросить себе голос у Волшебницы.

Начинается вторая глава, ты ищешь на экране Ми, а вместо нее видишь… мяч. Большой круглый мяч с глазами. Он выше прыгает, но, в отличие от девушки, не умеет лазить по стенам. Удивившись, проходим более продолжительную вторую главу, включаем третью, и… на экране опять появляется Ми. Которая теперь умеет превращаться в мяч. Что, почему, как — не объясняют.

Вскоре выясняется, что первые главы были своего рода обучением, и только в третьей начинается настоящий геймплей. На деле Knytt Underground куда больше напоминает какую-нибудь RPG — здесь мощный нелинейный сюжет и *гигантский* (около 1500 экранов), хорошо проработанный мир со своими спальными районами, университетом и заводами, кучей секретных ходов, странных механизмов и даже порталов в другие измерения. В нем живут десятки NPC, у многих из которых найдется для вас задание. Диалоги лучше не пропускать. Ко второму часу, когда на плечах Ми поселяются две феи, циничная Силия и добрая Дора, игра разгоняется на всю катушку. Разговоры о сексе и религии, высмеивание всех клише, присущих фэнтези, — у шведа Никласа Нигрена, в одиночку сделавшего Knytt Underground, превосходное чувство юмора. И явно большой талант к геймдизайну. — *Геворг Акопян*

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 9.0

Подготовил Дмитрий Ежов

МОБИЛЬНЫЙ ДАЙДЖЕСТ

Пятнадцать мобильных игр, о которых мы хотим поговорить

TEMPLE RUN 2

■ *iOS, Android* ■ *Бесплатно*

Продолжение самого известного на сегодня endless runner появилось в мобильных сервисах неожиданно, и это довольно легко объяснить. В рекламе **Temple Run** не нуждается, да и скачивать проект будут в первую очередь старые поклонники — отсюда ставка авторов на получение прибыли с внутриигровых покупок (к слову, местами такой подход заметно влияет на геймплей). Все остальное, касающееся **Temple Run 2**, в разъяснениях не нуждается: вовремя проскакиваем повороты, собираем монетки и бонусы. Все еще весело.

HUNDREDS

■ *iOS* ■ *169 руб.*

Приятная головоломка с изумительным дизайном, тестирующая не только и не столько сообразительность, но и ловкость ваших пальцев. Геймплей заключается в том, что вы, извините, раздуваете кружки прикосновениями пальца к экрану. Важно, чтобы фигуры, во-первых, стали максимально большими, а во-вторых, чтобы совсем не касались друг друга. В **Hundreds** не все гладко — есть проблемы с балансом уровней и разнообразием. Однако перед нами то, что в чуть более изысканных формах (см. летнюю **Cauge**) принято называть интерактивным искусством.

DUNGELOT

■ *iOS, Android* ■ *33 руб., 30,03 руб.*

Снова мобильная игра про жуткие подземелья, снова — очень хорошая. Своей механикой **Dungelot** напоминает, как это ни странно, «**Сапера**»: вы последовательно открываете клеточки, за каждой из которых может таиться смертельная опасность. Впрочем, с опасностью тут можно и нужно сражаться, да и вместо дракона со скелетом в очередной секции вам запросто может попасться, к примеру, полезный сундук. Финальный аккорд в геймплее — наличие апгрейдов, которые часто спасают жизнь. В общем, еще одно достойное приключение по мотивам старых ролевых игр.

GUNSLUGS

■ *iOS, Android* ■ *66 руб., 80,14 руб.*

Ностальгический двухмерный шутер про то, как пиксельный герой убивает сотни других пиксельных людей, а в перерывах между свинцовым безумием собирает патроны и аптечки. Как это ни странно, именно **Gunslugs**, а вовсе не ремейки **Metal Slug** для iOS и Android, стал гимном жанру на мобильных устройствах. К тому же тут ужасно аутентичная картинка (которая при этом не отталкивает случайную публику) и прекрасная музыка.

REPULZE

■ *iOS* ■ *33 руб.*

Почти что ремейк какой-нибудь части знаменитой консольной серии **Wipeout**: сумасшедшие гонки на футуристических трассах со вспышками неона. Среди испытаний в игре присутствуют лишь сражения с секундомером (разной степени изобретательности), но скучно в **Repulze** почти не бывает. Редкий случай, когда запредельная зрелищность способна искупать довольно банальный геймплей.

PUDDING MONSTERS

■ *iOS, Android*
■ *Бесплатно (HD-версия — 33 руб., 30,03 руб.)*

Свежая головоломка от авторов **Cut the Rope**. Не без разочарований: до уровня своей главной предыдущей работы отечественная студия **ZeptoLab** немного не дотянула. Перед нами довольно прямолинейный, хотя и ужасно забавный пазл, в котором игроку необходимо собирать большие пудинги из пудингов поменьше (те сбежали из холодильников своих хозяев). Учитывая, что игра отдается бесплатно, предложение все же довольно соблазнительное.

HALF-INCH HEIST

■ *iOS* ■ *Бесплатно*

Главная прелесть **Half-Inch Heist** — в отличной идее. В игре вы выступаете в роли похитителя драгоценного камня, которому необходимо пронести добычу через кучу турелей и прочую защиту. Собственно, управляете вы только камнем: движениями пальца по экрану необходимо юлить туда-сюда, избегая пуль и ракет. Реализовано все это дело не очень старательно (например, контроль местами раздражает, нет точек сохранения), но поиграть, повторимся, стоит хотя бы ради интересной идеи.

TABLE TOP RACING

■ *iOS* ■ *99 руб.*

Table Top Racing, игра от автора уже упомянутой на этой странице **Wipeout**, лишний раз подтверждает, что сделать неудачную мобильную гонку сегодня чрезвычайно трудно. Подражание легендарной **Micro Machines** запросто могло бы не сработать на платформе iOS (тут все чаще предлагают бить дорогие спорткары), но все вышло почти идеально: изобретательные трассы (проложенные, конечно, в недрах обычных комнат), приятная физика машинок, отличное управление и удобный мультиплеер на шесть человек.

KNIGHTS OF PEN & PAPER

- *iOS, Android*
- **Цена:** *66 руб., 60,04 руб.*

Превосходный симулятор настольной ролевой игры, ключевой идеей напоминающий один из эпизодов сериала Community. Компания друзей (все как один — эксцентричные личности) садится за какую-то фэнтезийную настолку и столь сильно увлекается происходящим, что будто бы переносится в вымышленный мир. Одна половина сознания игроков озабочена крафтингом и истреблением монстров, вторая занята тем, что регулярно рождает великолепные бытовые шутки и подтрунивания друг над другом. Поистине гениальная концепция — это, впрочем, еще далеко не вся прелесть игры. В **Knights of Pen & Paper** просто невероятное количество контента, прекрасная графика и продуманная механика пошаговых сражений. Не увлечься — невозможно.

THE BLOCKHEADS

- *iOS*
- *Бесплатно*

Если вам вдруг не слишком хочется покупать **Minecraft — Pocket Edition** на свой iГаджет за внушительную цену в 229 рублей, можете ограничиться его прекрасным свежим аналогом — игрой **The Blockheads**. Здесь все ровным счетом то же самое, только в двух плоскостях (что на самом деле с учетом платформы гораздо удобнее) и в несколько упрощенном виде. Днем вы лазаете по деревьям, добываете палки, камни и важные ресурсы, а с наступлением темноты ютитесь где-нибудь в свежевырытой канаве. Если играть вдруг станет слишком трудно или скучно, всегда можно заглянуть в портал на одной из локаций и купить за реальные деньги набор крутых предметов. Правда, цены на дополнительные штуки часто бывают неоправданно высокими.

MIGHT & MAGIC: CLASH OF HEROES

- *iOS*
- **Цена:** *169 руб.*

Если с судьбой знаменитой серии Heroes все по-прежнему довольно скучно и печально, то всевозможные ответвления за авторством талантливых авторов, судя по всему, вполне имеют шанс увлечь поклонников вселенной. Игра **Might & Magic: Clash of Heroes** — предыстория пятых «Героев» в необычном формате — по пути на iOS успела посетить DS, 3DS, консоли и PC. И везде релизу были очень рады. Собственно, мобильная платформа не исключение: портировали игру сюда максимально грамотно, с технической стороной все в порядке. Концепция мультяшной сказки с механикой головоломки прижилась на телефонах и планшетах замечательно. Более того, именно эту версию благодаря отличному управлению можно считать на сегодня самой удачной.

ANOMALY KOREA

- *iOS, Android*
- *129 руб., 119 руб.*

Свежая игра от авторов **Anomaly: Warzone Earth** — увлекательной tower defense наоборот, где мы выступаем в роли тех подлецов, что в привычных играх жанра «защити башню» лезут изо всех щелей в обход оборонных сооружений. В **Anomaly Korea** все то же самое: нам снова предстоит пробираться на страшно защищенные объекты, только с небольшой поправкой на декорации. Впрочем, тут надо сделать важное отступление, сообщив, что, как и свой прародитель, Anomaly Korea — относительно высокобюджетная и предельно технофильская игра. Здесь море техники, особых геймплейных фишек (можно, например, сверяться по тактической карте, как в типичном шутере) и слепящих спецэффектов. Невероятно занимательное времяпровождение для любого мужчины.

Подготовил Дмитрий Ежов

TIME SURFER

- *iOS*
- **Цена:** *33 руб.*

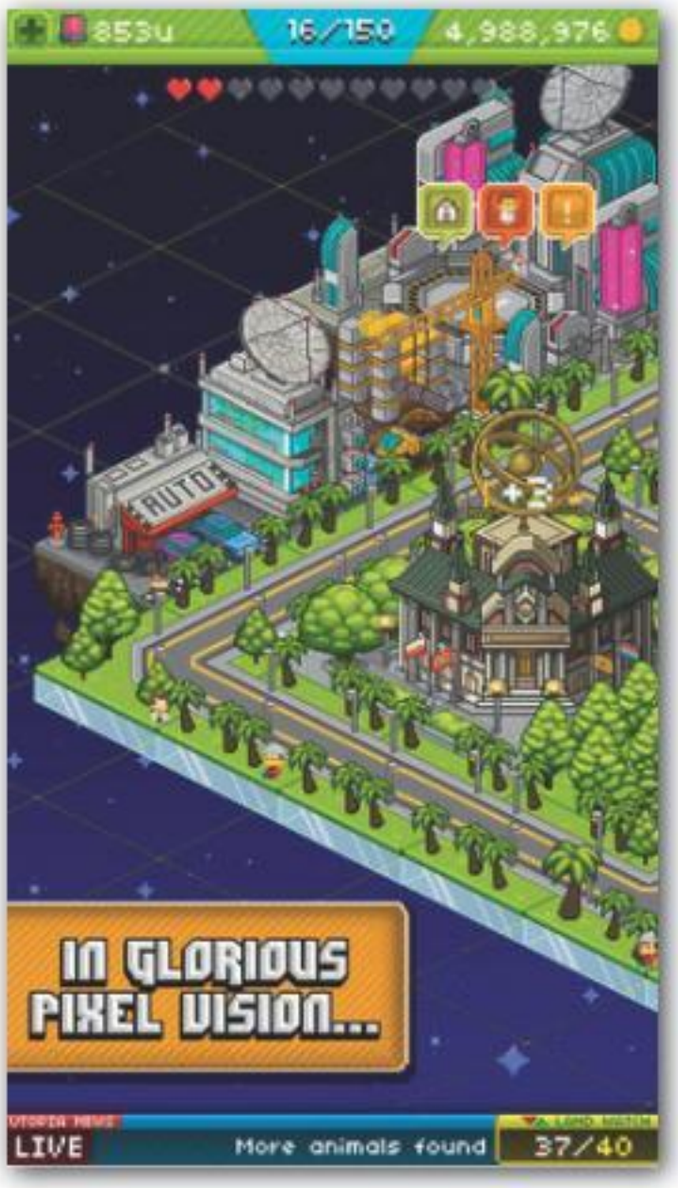
Три года назад чудная игра **Tiny Wings** фактически изобрела новый жанр — это был раннер, требующий от игрока не столько ловкости и внимательности, сколько приличного чувства ритма. На протяжении всей игры нам приходилось скользить на брюхе по ухабам, вовремя используя неровности грунта, чтобы взлететь еще выше. Теперь вот у Tiny Wings появился последователь — игра в другой стилистике, с другой историей и чуточку другими правилами, но построенная на абсолютно той же самой идее: используй каждую кочку для максимального ускорения. В пресловутой Tiny Wings за героем гналась беспощадная ночь, в **Time Surfer** протагонист пытается ускользнуть от большого взрыва. Стоит только замешкаться на каких-нибудь высоких холмах, как серфера настигает огонь… и вы начинаете все сначала. Конечно, не обошлось без хитрости: герой, как известный принц или водитель автомобиля в какой-нибудь **Race Driver GRID**, умеет отматывать время назад, чтобы исправлять роковые ошибки. Запас энергии для «перемоток» строго ограничен, да и помогает эта способность, откровенно говоря, далеко не всегда, поэтому куда целесообразнее не делать промахов с самого начала — гладко преодолевать холмы, отталкиваться от противников (злобных пришельцев) и собирать различные бонусы.

В целом Tiny Wings не сильно развивает идеи своего прародителя, но это очень насыщенная, старательно сделанная игра, от которой совершенно невозможно оторваться. Советуем всем, кто не боится гениальных тайм-киллеров.

PIXEL PEOPLE

- *iOS*
- **Цена:** *Бесплатно*

Как известно, самые увлекательные мобильные игры, где необходимо что-то строить и как-то получать с этого прибыль, сделаны студией **Kariosoft**. Чтобы победить японцев на их же поле, надо быть либо гением, либо чудовищно старательным разработчиком. Авторы **Pixel People**, известная компания **Chilingo**, вроде бы не обладают ни одним из указанных качеств (все их головоломки построены фактически на одной механике). Однако разработчики нашли срединный путь: в центре их игры про отстройку цивилизации (по сюжету, тут у нас недавно прошел апокалипсис) лежит крайне оригинальная идея, согласно которой игрок должен лично создавать обитателей своего живого уголка путем скрещивания и обработки генетического материала. Все это необходимо здесь для производства зданий. Карта обширной территории поделена на квадраты, каждый из которых — место для конкретного сооружения. По ходу игры вы должны возвести полицию, пожарную службу и кучу других важных организаций. Но та же пожарная, к примеру, не может обходиться без штата сотрудников, поэтому мы скрещиваем два уже существующих, гм, тела (в данном случае — полицейского офицера и инженера; почему пожарный получается именно из этих людей, игра предлагает особо не задумываться) и получаем представителя нужной нам профессии.



Удивительно, но за нехитрой генетикой можно торчать целыми часами, да и выстраивать свою площадку в космосе невероятно интересно. Kariosoft, давно делающим свои тайкуны по немного надоевшей всем технологии, точно есть над чем задуматься.

JOE DANGER

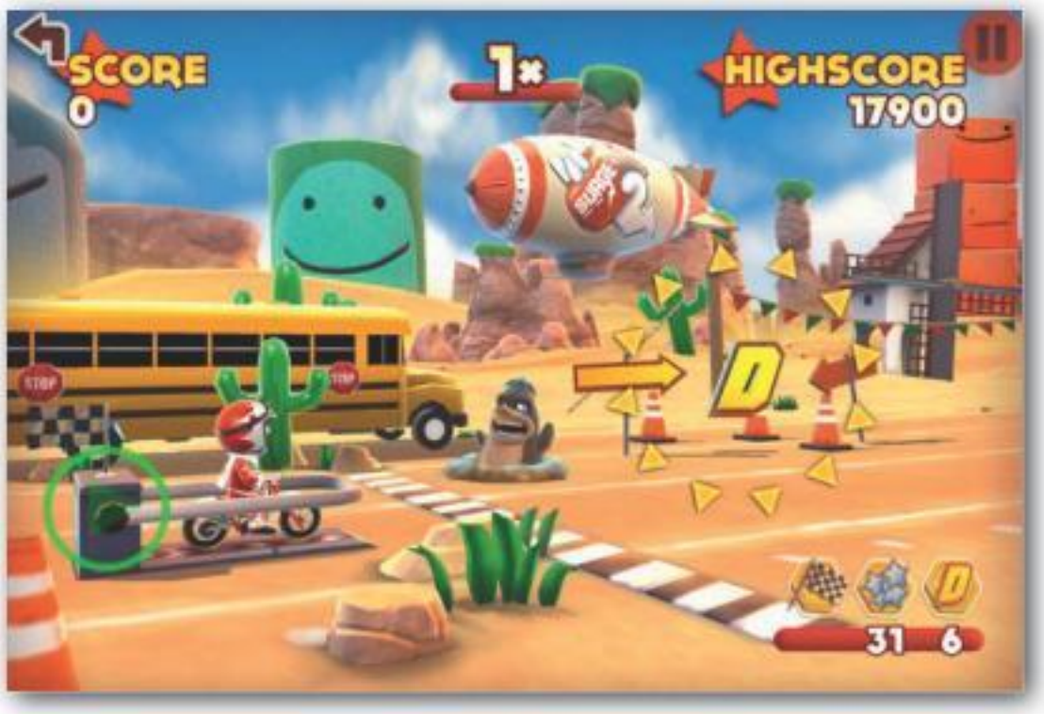
- *iOS*
- *99 руб.*

Нельзя сказать, что каскадерская мотогонка **Joe Danger** в свое время как-то особенно сильно взбудоражила умы владельцам PS3 и Xbox 360: неплохую, но не выдающуюся игру называли в основном перерисованной версией **Elastomania**, лишь слегка адаптированной под эпоху трофеев и ачивментов. Сегодня же и вовсе может показаться, что старые, приставочные версии проекта затевались исключительно для того, чтобы вывести Joe Danger в широкие массы, а потом, спустя несколько лет, сделать игру такой, какой она должна была быть изначально. Удивительно, но в версии для мобильных устройств Joe Danger неожиданно расцвела настолько пышно, что стала не только лучшей iOS-игрой месяца, но и вообще эталоном того, как надо делать гонки про прыжки на мотоцикле.

Ключевая причина успеха — гениальное управление. Базовое действие — прыжок (по трассе каскадер едет самостоятельно) — выполняется одним мимолетным касанием экрана, причем от продолжительности нажатия зависит, насколько высоко прыгнет герой. Еще интереснее обстоят дела с препятствиями. Например, перепрыгнуть барьеры в игре удается не всегда (тем более что зачастую балки расставлены попарно), но их всегда можно преодолеть, не отпуская палец от экрана: так герой будет ехать пригнувшись. Или вот препятствия в виде механических дорожек, ведущих мотоциклиста в ловушку, вроде лезвий циркулярной пилы, — их здесь нужно быстро перенаправлять касанием по экрану. С охотой на бонусы (они тут помогают открывать новые уровни) тоже непростая история: всевозможные звездочки, раскиданные буквы слова DANGER и большие монеты надо щелкать пальцем прямо в процессе хулиганского трюкачества. Короче, целая наука.

Есть и еще одна причина полюбить Joe Damger как последнюю мобильную игру в своей жизни — бездонное море контента. Нам то и дело приходится менять персонажей и проходить какие-то хитрые бонусные уровни, не говоря уже о том, что даже основных испытаний легко хватает на неделю игры. Если треки из раздела «Easy» можно проскакать буквально за час, то вот с категорией «Hard» неизменно возникают трудности. Уровни тут настолько плотно напичканы ловушками, что приходится заучивать трассы вплоть до точного расстояния между, условно говоря, рвом с акулами и кольцевым трамплином, на котором вы в первый раз обязательно сломаете себе шею. Впрочем, до тяжелых гонок еще предстоит добраться: чтобы открыть некоторые последние главы игры, необходимо максимально успешно проехать все предыдущие треки. Приходится возвращаться назад и оттачивать мастерство ювелира, собирая все золотые звезды.

Преодолев финальные трудности, разумеется, хочется поиграть еще. Однако проверку повторным прохождением Joe Danger не выдерживает — уж слишком подробно пришлось исследовать уровни в первый раз. Остается только ждать, когда разработчики портируют на мобильные платформы **Joe Danger 2: The Movie**; легко предположить, что сиквел будет выглядеть тут не хуже.



Подготовил Дмитрий Ежов

ПОРТ-ДАЙДЖЕСТ

О том, куда какие игры переехали и что с этим делать

ХОРОШО ЗАБЫТОЕ СТАРОЕ

Сперва консольный релиз **Retro City Rampage** был определен на начало рождественских каникул, однако в последний момент планы студии поменялись и два из трех готовящихся порта авторы перенесли на январь (версия для Wii, согласно обещаниям, появится на цифровом прилавке в течение года). Так вот, подождать несколько дней до релиза игры в XBL и PSN, вместо того чтобы проходить Retro City Rampage на PC или PS Vita, владельцам соответствующих приставок определенно имело смысл. Во-первых, управление в консольной версии на порядок логичнее, чем в компьютерной, и уж тем более гораздо удобнее, чем на маленькой «Вите». Во-вторых, теперь игра вышла сразу в улучшенном варианте, избавленном от малейших багов, так что дополнительный патч к ней скачивать не требуется. Не обойтись тут и без нашей традиционной присказки о размерах экрана: проникнуться визуальным оформлением ослепительного ретрогорода куда проще, если вы играете на современном телевизоре. Сложно, в общем, назвать хотя бы одну причину, по которой вы можете спокойно пропустить этот порт, если до сих пор не видели Retro City Rampage.

Другой порт хорошей игры в ретростилистике, **Organ Trail: Director's Cut** в издании для PC, также обязателен к приобретению тем, кто не видел по каким-то причинам «оригинал». Впрочем, под «оригиналом» тут можно понимать как версию для iOS и Android, так и **Oregon Trail** — хит сорокалетней давности про американских пионеров, которым вдохновлялись авторы мобильного приключения. Собственно, об игре мы писали в одном из выпусков «Мобильного дайджеста»: это опасное путешествие по постапокалиптической Америке, в рамках которого игроку приходится сражаться с зомби, собирать провизию и избегать мародеров. Все это — в полном условностей, но красивом 2D-мире. Настоящая хардкорная романтика для тех, кто соскучился по подобному на PC.

При выборе одного из декоративных обрамлений экрана ваша модная плазма превращается в ламповый телевизор «Рубин».

Отдельные элементы геймплея, вроде поездок по городу, наводят на мысль, что игра изначально затачивалась под геймпад. И это, скорее всего, правда.

ПОЛЕВЫЕ УСЛОВИЯ

Все, что нужно знать человеку, готовящемуся купить **Field-runners 2** себе на компьютер, мы опять же уже когда-то писали в соседней рубрике «Мобильный дайджест»: это самая красивая, умная и разнообразная Tower Defense на мобильных устройствах. Подобный статус на iOS и Android нужно, натурально, зарабатывать кровью (представителей жанра в сервисах этих платформ просто безумное количество), так что игре независимых авторов **Subatomic Studios** обязательно стоит уделить свое внимание.

Главные достоинства новой версии — это, конечно, картинка в очень высоком разрешении (на PC игра выглядит еще сочнее, чем специальное HD-издание на iPad) и отменное управление. С остальным, впрочем, тоже все прекрасно. Fieldrunners 2 скачивается в «Стиме» за несколько минут, не тормозит, не вылетает и вообще очень стабильно работает. Нетрудно прийти к выводу, что в дальнейшем проект наверняка портируют куда-нибудь еще — таким играм обеспечен успех в любом цифровом сервисе. Тем более что первая часть, помимо PC, в свое время посещала Nintendo DS, PSP и PS3. Одна из тех удивительных ситуаций, когда долларовый мобильный проект приобретает статус мощного мультиплатформенного хита.

Кажется, ни в одной другой игре жанра нет столько защитных комбинаций, сколько в Fieldrunners 2.

Визуальный стиль игры — военная строгость плюс пластилиновое обаяние.

ДВА ПОРТА, НА КОТОРЫЕ СТОИТ ОБРАТИТЬ ВНИМАНИЕ

ACE COMBAT: ASSAULT HORIZON. ENHANCED EDITION

С PS3 и Xbox 360 на PC

Самый зрелищный военный авиасимулятор позапрошлого года наконец-то стал доступен и на персональных компьютерах. Компенсация игрокам за ожидание, как это часто бывает, выражается в расширенной комплектации игры. **Enhanced Edition** содержит новый контент (карты, самолеты, облики, навыки), улучшенный мультиплеер на базе Games for Windows Live (что на самом деле несколько сомнительное достоинство, поскольку в последнее время о сервисе вряд ли кто-то помнит), плюс в этой версии последняя **Ace Combat** поддерживает какие-то совсем уж безумно огромные разрешения экрана. Не сказать что системные требования тут демократичные, но для любителей спецэффектов именно PC-версия игры на сегодняшний день является приоритетной. Главное — не забудьте новую видеокарту и хороший удобный геймпад.

ODDWORLD: MUNCH'S ODDYSEE HD

С Xbox, Game Boy Advance и PC на PS3

Анонсированный больше года назад ремейк платформера **Oddworld: Munch's Oddysee** (последние новости о переиздании авторы сообщали еще на Gamescom 2012) вышел на PS3, а когда вы будете читать этот текст, наверняка будет доступен и на PS Vita. Сказать что-нибудь неприятное о HD-версии решительно нельзя — это все та же увлекательная сказка, только с чуточку подтянутой графикой (оригинал и сейчас смотрится неплохо) и поддержкой системы трофеев. Зато можно высказать мысль о том, насколько старательно разработчики **Just Add Water** возрождают серию. Эти люди уже переиздали три части Oddworld для основных платформ; на очереди мультиплеерный спин-офф **Oddworld: Hand of Odd**, а музыку из игр серии сейчас продают в сервисе iTunes. В общем, полноценный захват современного медиапространства.

ДВА ПОРТА, КОТОРЫЕ ЛУЧШЕ ПРОПУСТИТЬ

DMC: DEVIL MAY CRY

С PS3 и Xbox 360 на PC

Как известно, для любителей лишний раз поплевать в сторону PC-изданий приставочных игр, особенно японских, серия **Devil May Cry** всегда была мишенью номер один: от воспоминаний о муках, доставленных неиграбельной PC-версией третьей части, избавиться, кажется, невозможно ни при каких обстоятельствах. Впрочем, проблема порта совсем еще свежей игры серии отнюдь не только в каких-то там предрассудках. Тут и редкие, но достаточно раздражающие баги, и геймпад порой не определяется (исключение, как обычно, составляет контроллер от **Microsoft**), и даже артефакты картинки периодически возникают. Со всем этим, учитывая качество собственно слэшера, вполне можно было бы мириться, только вот DmC — все еще идеальное консольное развлечение для большого экрана, и соглашаться на меньшее в данном случае как-то обидно.

HITMAN TRILOGY HD

С PC на PS3 и Xbox 360

Последнюю часть приключений лысого киллера трудно назвать лучшей в серии, но **Hitman: Absolution** — лицо современных стелс-экшенов: несколько глупая, но все же вариативная игра с горящими небоскребами. В этом смысле играть в переиздание трех старых частей «Хитмена» (второй, третьей и четвертой) сегодня немного сложно: даже с учетом того, что над картинкой неплохо поработали, выглядят проекты местами очень архаично (не пощадили годы даже не столь давнюю **Blood Money**). Не говоря уже о том, что старые выпуски по духу — хромые PC-игры, сегодня в них уже физически неудобно играть. Все это не имеет ровным счетом никакого значения для фанатов серии, но они и так стабильно переигрывают старые части по несколько раз в год, и тут HD-трилогия опять остается не у дел.

Подготовили Дмитрий Ежов

DLC-ДАЙДЖЕСТ

О том, какие игры срочно нужно дополнить, а какие — оставить как есть

БОЛЬШАЯ ОХОТА

Легко предположить, что люди, видевшие все три больших дополнения к **Borderlands 2** (был еще **Mechromancer Pack**, всего-то добавляющий одного нового персонажа), давно забыли, о чем была, собственно, вторая часть игры. Мы уже устали говорить, но каждая новая добавка для самого юмористического **Diablo**-клона современности (про **Death-Spank** Рона Гилберта никто, кажется, уже не помнит; в том числе из-за отсутствия регулярных и качественных DLC) — это новые герои, новые декорации и новый сценарий с вагоном новых классных шуток. Такие идеально проработанные дополнения запросто можно продавать под видом полноценных сиквелов, если бы не относительно маленькая продолжительность в 8-10 часов (впрочем, с малыми формами студия **Gearbox Software** работает гораздо успешнее, чем с любыми другими). Мы уже побывали в роли искателя сокровищ, заработали уважение на арене сумасшедшего мистера Торга, теперь пришла пора принять участие в жарком сафари. Как всегда, с большим риском для жизни.

Болтать о контенте в случае с сюжетным аддоном к Borderlands 2 традиционно можно очень долго, но по существу сказать в этом плане толком нечего — схема наращивания массы от DLC к DLC не меняется. Вот вам свежая локация (пыльные псевдоафриканские развалины с водопадами и хлипкими домиками), вот несколько очень разных видов противников (например, в деревушке вас ждут темнокожие туземцы с копьями, а в открытых дюнах — скорпионы-мутанты и другие отвратительные насекомые ростом с автомобиль), а вот очередная парочка персонажей-балагуров. С последними в этот раз все особенно замечательно по той причине, что в **Sir Hammerlock's Big Game Hunt** есть абсолютно гениальный антагонист — азиатский профессор-идиот, мечтающий преуспеть в злодействе (сразу скажем — безуспешно) не хуже Красавчика Джека из Borderlands 2. Шастать с пушкой наперевес по саваннам герой вынужден под руководством сэра Хаммерлока, интеллигентного с виду (и удивительного кровожадного на самом деле) английского мужчины, знакомого опять же тем, кто играл во вторую часть. Пересказ любой из шуток дополнения — бессердечный спойлер (да и пересказывать местный юмор необходимо со всеми акцентами и интонациями персонажей), поэтому лишь скажем вам, что в игре действительно гениальные диалоги.

Все вышеописанное, впрочем, вполне справедливо и для предыдущих DLC к Borderlands 2. Уникальность Sir Hammerlock's Big Game Hunt в том, что здесь авторам удалось очень ловко организовать геймплей. С одной стороны, битвы тут, как и раньше, слегка утомительные и необходимы лишь для того, чтобы заполнять время между шутками и давать игроку опыт (порог развития персонажа — еще одна вещь, которую разработчики постоянно увеличивают). С другой стороны, на разных частях локации экшен тоже постарались сделать немного разным. Схватки с разъяренными прибытием чужака аборигенами — далеко не то же самое, что ленивый отстрел насекомых, тут даже приходится включать в голове тактический режим. Соответственно, разбираться с дикарями лучше к финалу, заодно поднаберете опыта до какого-нибудь высокого уровня. Gearbox обещает, что в следующем DLC порог прокачки опять вырастет, так что лучше готовьтесь!

И еще немного о планах компании. Недавно разработчики объявили, что если ситуация с продажами дополнительного контента будет их радовать и дальше, то выпуск DLC-эпизодов продлят на второй сезон. Интересно будет посмотреть, на сколько отличных игр во вселенной Borderlands 2 у авторов хватит фантазии.

Придумывая новый контент, разработчики не забывают делать интересные отсылки к прошлым сериям.

Туземцы действуют почти так же, как мародеры из второй части, но выглядят при этом гораздо более устрашающе.

Мало какая игра за последние годы подарила нам столь много необыкновенных противников, как две части Borderlands плюс все дополнения к ним.

Несмотря на то, что с момента выхода первой части прошло больше трех лет, в Borderlands все еще необъяснимо приятно стрелять. По крайней мере, первые несколько часов сеанса игры.

ТРИ DLC, НА КОТОРЫЕ СТОИТ ОБРАТИТЬ ВНИМАНИЕ

XCOM: ENEMY UNKNOWN — SECOND WAVE

PC

По сути, даже не дополнение, а отдельная большая опция. Добавляет изменения в арсенал, в экономику, слегка влияет на ролевые элементы (в частности, распределение очков навыков), совершенствует боевую систему, а также вносит еще свыше десятка точечных корректировок. Если оригинальная игра казалась вам почему-то излишне простой либо вас раздражали какие-то мелкие промахи, скачивайте обязательно. Всем остальным, с учетом того, что DLC бесплатный, тоже советуем.

FAR CRY 3: HIGH TIDES

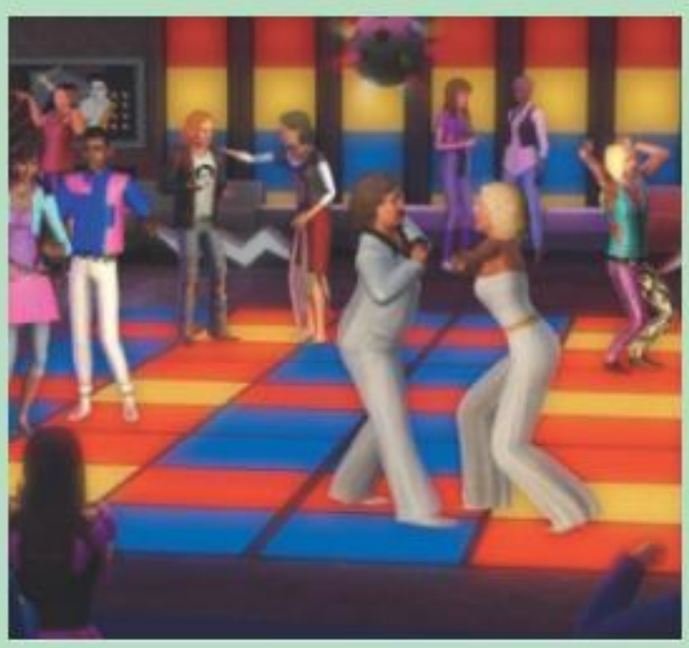
PS3

Немного свежих приключений для тех, кто прошел шесть кооперативных глав **Far Cry 3**, но не слишком насытился. Собственно, если у вас и у ваших друзей есть PlayStation 3, лучшего способа продлить удовольствие от оригинальной игры и придумать нельзя: миссии тут едва ли уступают по качеству тем, что были в полноценной кампании. Жаль только, что вопрос о выпуске мини-аддона на двух других платформах **Ubisoft** пока оставляет без внятного ответа.

THE SIMS 3: 70S, 80S, & 90S STUFF PACK

Xbox 360

Довольно объемный (видно даже из названия) контент-пак, выпущенный с целью привнести в **The Sims 3** обаяние трех прекрасных эпох. Тут и уникальная одежда, и элементы декора, и новые радиостанции (например, в городе образца девяностых годов можно слушать рэп). Не слишком дешевое (триста рублей в Steam), но чрезвычайно приятное предложение для поклонников игры. Уже ради рубашек из семидесятых его стоило бы купить.



ТРИ DLC, КОТОРЫЕ ЛУЧШЕ ПРОПУСТИТЬ

PAINKILLER HELL & DAMNATION: MEDIEVAL HORROR

PC

Сложно представить себе декорацию, подходящую **Painkiller** лучше, чем Средневековье. Мрачные замки, давящие густой тишиной, и небритый мужчина с колометом в руках против орд нечисти — что может быть еще атмосфернее? Однако в случае со свежим аддоном есть две важные проблемы. Во-первых, слабая база. **Painkiller Hell & Damnation** — сама по себе скверная игра. Во-вторых, DLC ориентирован на мультиплеер, но интересного многопользовательского контента здесь совсем нет (карты, например, все так себе). Добавку можно смело пропускать.

CALL OF DUTY: BLACK OPS 2 — REVOLUTION

PC, PS3, Xbox 360

Пока что ситуация с аддонами к **Black Ops 2** далеко не такая интересная, как это было с предыдущей **Call of Duty**. Никаких больших и разнообразных контент-паков, напоминающих новогодние подарки, нет даже в анонсах, зато появился скучный DLC из пяти мультиплеерных карт. Среди представленных арен по-настоящему интересна разве что Dierise, предлагающая побороться с зомби в запущенной китайской местности, а на все остальное и смотреть не хочется.

MAX PAYNE 3: DEATHMATCH MADE IN HEAVEN MODE PACK

PC, PS3, Xbox 360

Изначально разработчики планировали выпустить все дополнения к третьему Max Payne в течение 2012 года, однако третий из семи DLC подоспел лишь к началу 2013-го. Свежий контент-пак заметно отличается от предыдущих, но чего-то совсем хорошего собой снова не представляет. Купить имеет смысл, если вы очень хотите поиграть в кооперативе (**Rockstar** наконец-то ввели поддержку этого режима), но и этого развлечения хватает лишь на пару часов.

Онлайн ДАЙДЖЕСТ

Авторы:
Павел Бажин,
Светлана Померанцева

ИНТЕРЕСНОСТИ

WARGAMING.NET ВЫБИРАЕТ НОВУЮ ЦЕЛЬ

Консоль крепка, геймпады наши быстры

Не так давно компания Wargaming.net приобрела за 40 миллионов долларов австралийского разработчика движка BigWorld. И вот теперь снова решила пройтись по магазинам. На этот раз она потратила на шопинг 20 миллионов, прикупив американскую студию Day 1, известную по серии экшенов MechAssault, а также по шутерам Fracture и F.E.A.R. 3. Список, прямо скажем, не впечатляет, хитов нет, зато команда написала собственный консольный движок Despair и имеет хороший опыт в портировании игр с ПК на приставки — именно они перенесли первую часть F.E.A.R. на PS3 и Xbox 360. Последний пункт может оказаться самым важным, так как наиболее очевидной причиной такой покупки является создание консольной версии World of Tanks. В самом деле, не посадят же белорусы американцев делать сюжетный экшен, чтобы устроить конкуренцию с Uncharted или Halo.

Пока это лишь гипотеза, но возможность выезда танковой армады на консольные просторы обсуждают уже давно. World of Tanks добился невероятного успеха в России, зато в Европе его позиции куда слабее, а на самом большом и денежном североамериканском рынке дела танкистов идут хуже всего. В том числе потому, что рядовые американцы предпочитают использовать консоли, а не ПК. Логично будет предположить, что, не пробив западных игроков в нижний бронелист, руководство компании решило обойти упрямцев с фланга и испробовать на прочность их борта. Единственный вопрос — для какого поколения консолей будет делаться игра?

Во время обсуждения покупки всплыла интересная подробность. Пара продюсеров Wargaming.net, Михаил Живец и Вячеслав Макаров, намекнули, что компания хотела поучаствовать на аукционе по распродаже останков обанкротившегося издателя THQ, но не успела. Судя по всему, белорусы были не прочь поторговаться за культовую канадскую студию Relic Entertainment, создателя Homeworld, Company of Heroes и Warhammer 40 000: Dawn of War.

Сводимся на консоли!

РЕЛИЗ

ПЕСОЧНИЦА ОТ СОЗДАТЕЛЯ LINEAGE

Релиз ArcheAge — скоро и на российских просторах

16 января в Корее состоялся релиз ArcheAge, одного из самых крупных онлайновых проектов этого года. Российским игрокам сложно представить, насколько сильно ждали эту игру на ее родине — ведь ее делал сам создатель Lineage Джейк Сонг. Покинув NCsoft, он основал собственную студию XLGames и долгих семь лет трудился над онлайновой игрой нового поколения. Так появилась ArcheAge, крупнобюджетная RPG с открытым миром на базе движка CryENGINE 3. Сразу же после релиза она заняла в Корее третье место по популярности, уступив лишь таким старожилам, как League of Legends и крайне популярному у местных игроков шутеру Sudden Attack.

В последние годы традиционные MMO в виде парка аттракционов (типа World of Warcraft) начали терять популярность. Им на смену приходят новомодные песочницы — игры с открытым геймплеем, где можно заниматься тем, чем захочется, не обращая внимания на сюжет и квесты. Хотя почему «новомодные»? Ведь именно с легендарной песочницы Ultima Online началась эпоха современных онлайновых игр, и создатели ArcheAge позаимствовали у старичка немало хороших идей. Для вашего героя открыты все пути. Он может построить домик в укромном уголке, завести в нем огород, пару курочек, овладеть профессией плотника и стругать по вечерам себе столы и стулья. А можно стать героем-воителем, собрать армию, осадить чей-нибудь замок, а потом узурпировать трон и объявить себя императором. Можно стать беспринципным бандитом и грабить целые селения, можно увлечься дайвингом или дельтапланеризмом, можно вырастить сад на земле и под водой, скрафтить средневековый танк, морковное пюре или корабль — выбор занятий огромен.

Путешественников и исследователей ждут три континента, разделенных морскими просторами, жизнь на которых бурлит ничуть не меньше, чем на земле. Пираты, морские чудовища, неизведанные острова, скрытые на дне морском останки кораблей, набитые сокровищами… Просторы не бесконечны, но весьма велики. На момент релиза площадь мира ArcheAge составила почти 900 квадратных километров, что в тридцать раз больше территории The Elder Scrolls 5: Skyrim. Ну а тем, кто не желает свободы и хочет просто погеройствовать, ArcheAge предлагает массу PvE-контента — рейды, инстансы, квесты. Из достопримечательностей стоит выделить мировых боссов, которые живут собственной жизнью и не поддаются даже хорошо оснащенному рейду в несколько десятков игроков. Также весьма интересны случайные нашествия рядовых монстров, которые не доросли до звания босса, но удачно компенсируют этот недостаток своей многочисленностью.

В былые времена появления локализации пришлось бы ждать три года и семь лет, но российские издатели все чаще радуют нас оперативной работой — возможно, отечественным игрокам удастся получить игру даже раньше, чем она выйдет на Западе. Созданием русскоязычной версии занялась компания Mail.Ru, которая заявила, что закрытый тест можно ожидать уже осенью, а общий доступ на сервера откроют в конце этого или начале следующего года.

Морская романтика в ArcheAge передана великолепно. На снимке — команда корабля готовится к атаке на Кракена.

Супергероев придумали не зря. Они воспитывают в людях лучшие качества — веру в собственные силы и целеустремленность. Фанаты закрытой в том году супергероической MMORPG City of Heroes решили не сдаваться и начали своими силами делать духовного преемника своей любимой игры. Так родился проект «Феникс». Над ним работают около десятка независимых разработчиков — художники, дизайнеры, программисты. Действие игры будет происходить в городе Титан-Сити, где рождается множество детей с паранормальными способностями. Разработка только началась, но команда уже успела раздобыть движок CryENGINE 3, что доказывает серьезность их намерений. Этот случай, кстати, не уникален. Чуть раньше фанаты запустили собственный сервер закрытой в 2011 году MMO Star Wars Galaxies, причем последние аддоны им не понравились и они решили возродить игру в наиболее хардкорном виде, какой она была в 2003 году.

В 2011 году издательство Microsoft выпустило условно-бесплатную стратегию Age of Empires Online, подавая ее как часть большой программы по возрождению рынка PC-игр. Исполнения этих обещаний владельцы персоналок ждут до сих пор, но, похоже, так уже и не дождутся. Тем временем жизнь Age of Empires Online подошла к концу — выпуск нового контента прекращен, хотя сервера еще работают. Разработчик игры, студия Gas Powered Games, осталась без работы и находится на грани закрытия: почти все сотрудники уволены, а основатель студии отчаянно пытается собрать деньги на новый проект.

ФАКТЫ

DAYZ ВЫХОДИТ НА НОВЫЙ УРОВЕНЬ

Путь от мода к игре оказался неблизким

Сетевой зомби-шутер DayZ обещали выпустить в конце 2012 года, но сейчас, на пороге весны 2013-го, в это обещание верится с большим трудом. Как пояснил ведущий разработчик проекта Дин Холл, задержка вызвана самыми благими намерениями. Студия отказалась от идеи чуть «причесать» мод и выпустить его в продажу. Вместо этого команда решила сделать работу на совесть: переписывают движок, избавляются от тяжкого наследия ArmA 2, решают проблему с читерами, делают особо страшных зомби, даже пытаются портировать из вертолетного симулятора Take on Helicopters (он тоже сделан на движке ArmA) крутую систему погоды — с разными метеоусловиями и объемными облаками.

Разработчики хотят уместить на одном сервере до 150 человек. Избегать перенаселения планируют очень просто: в центре крупного города сложат разные вкусности, за которые обязательно кто-нибудь подерется. Ну а дальше пойдет по нарастающей. Чем больше трупов, тем больше с них ценного лута, тем больше в районе бандитов и мародеров, тем жарче бои и больше трупов… и так до бесконечности. Если план сработает, городские центры станут местом ожесточенных сражений, которые оттянут на себя значительную часть населения сервера.

Дин Холл надеется, что игра выйдет до апреля, но гарантий дать не может. Слишком много еще работы, и пока все не будет сделано как надо — релиза не будет. В апреле Холл уезжает покорять Эверест и будет лазить по горам до наступления лета. А когда вернется, займется дальнейшим развитием игры. Начнется создание давно обещанных подземных баз, системы канализаций в городах, добавят систему стелса и многое другое. Но и на этом фантазия разработчиков не заканчивается. «Я немало наиграл в Space Station 13, и эта игра подсказала мне массу интересных идей для нашего проекта», — сообщил Дин Холл. Интересное заявление, ведь Space Station 13 является настоящей Меккой для сумасшедших ролплейщиков. Профессии, сценарии и отыгрыш ролей на просторах DayZ — это было бы действительно круто.

Зомби в новом DayZ станут куда страшнее, чем раньше, а вот с топорной анимацией придется пока мириться — слишком уж долго и дорого ее переделывать. Даже рэгдолла не будет.

ФАКТЫ

GUILD WARS 2 В НОВОМ ГОДУ

Никто не уйдет обиженным

В январе продажи Guild Wars 2 превысили три миллиона копий. Чтобы отпраздновать это событие, глава проекта Колин Йоханссон опубликовал гигантскую простыню текста с планами студии на полгода вперед. Максимум усилий направят на развитие системы динамических ивентов, являющихся главной фишкой игры. Также добавят новую систему наград и аналог дейликов из World of Warcraft — небольшие квесты, меняющиеся каждый день. Все это позволит игрокам с интересом и пользой исследовать уже имеющиеся локации.

Не меньшее внимание уделят PvP. Ребаланс наград позволит качать персонажа не только на ботах, но и на живых противниках. Новичкам и казуалам облегчат участие в PvP, добавив систему автоподбора врагов своего уровня. Для хардкорщиков введут возможность наблюдать за турнирными матчами, создавать бои по своим правилам, улучшат инструменты по измерению длины и толщины PvP-достижений. Для гильдий планируется собственная система наград и расширение возможностей совместной игры. Серьезно доработают режим World vs. World (битвы между серверами), как по части геймплея, так и в техническом плане. Например, сейчас при большом количестве народа клиент просто не прорисовывает часть персонажей, но программисты полны решимости оптимизировать игру так, чтобы в этом не было необходимости.

Все это и многое другое преследует одну цель: укрепить, углубить и довести до совершенства существующий мир, подготовив почву для грядущего расширения его границ. «Эта игра может быть намного большим, чем то, что вы видите сейчас», — пообещал Колин Йоханссон.

Разработчики Guild Wars 2 хотят создать живой мир, который существовал бы сам по себе, а не вертелся вокруг игрока облаком терпеливо дожидающихся своего времени квестов.

РЕЛИЗ

ЗОМБИ ТЕБЯ ЗОВУТ

Открыты российские сервера War Z

В России начались официальные продажи зомби-шутера War Z. Издательство MegaLabs открыло русскоязычный сайт и объявило начало открытого бета-теста игры. Разработчики тоже постарались. После многочисленных трудностей с релизом студия выпустила удачный патч, получивший хорошие отзывы игроков. Большая его часть была посвящена исправлениям багов, но также нашлось место и для нового контента. Добавлена система отравлений, доработан интерфейс, а в населенных пунктах стало меньше заколоченных домов — теперь туда можно зайти и оценить новые интерьеры с разнообразной мебелью. Впрочем, внутренние помещения в будущем еще будут дорабатываться, а в безопасных зонах совсем скоро появятся новые локации — бар и хранилище.

Следующий патч должен выйти 12 февраля, то есть спустя всего две недели после предыдущего. Он даст игрокам возможность арендовать собственные сервера, добавит систему навыков и расширит функционал безопасных зон. Обновленная система репутации позволит без опаски накостылять врагам в порядке самообороны, не опасаясь штрафов. Но самое главное — игроки смогут, наконец, объединяться в группы для более комфортной командной игры. Также разработчики рассказали о планах на ближайшее будущее — заканчиваются работы над обещанными крепостями, готовятся к выходу новые персонажи и система создаваемых игроками миссий. В целом можно констатировать, что темпы работы над игрой постепенно повышаются.

«Мозги-и-и… Хотим мозги-и-и…» — стенали зомби. «Па-а-атч… Хотим па-а-а-тч…» — подвывали им в унисон игроки.

ОБНОВЛЕНИЕ

БИТВЫ ИДЕАЛЬНЫХ МИРОВ

В Perfect World начались войны серверов

Российские поклонники MMORPG Perfect World заранее начали готовиться к установке аддона «Возрождение династий»: узнавали новые параметры персонажей, подробности правок баланса, обсуждали изменившихся персонажей. И неудивительно, ведь на этот раз разработчики серьезно перекроили игровую механику. Чего только стоит изменение боевой системы — она стала более динамичной, стало меньше бесполезных и проходных навыков, а ряд умений переделаны полностью. А еще в игре появится ярмарка — или, говоря по-русски, ивент-шоп. Там можно будет потратить монеты, полученные за участие в ивентах, на разные полезные вещи. Обещают и эксклюзивные товары в виде модных костюмов.

И, наконец, обновление добавит в игру новый тип PvP-сражений «Битва династий» — игроки будут сражаться за одну из четырех династий за контроль карты, состоящей из 80 секторов. Кстати, правят этими династиями не императоры, а императрицы, и не какие-то сморщенные старушки, а пышные юные красавицы. Для создания образа четырех правительниц разработчики скопировали внешность реальных топ-моделей из Китая и Бразилии — раз уж игра называется «Идеальный мир», в ней все должно быть идеально.

Выглядит как живая! Погодите-ка… Да она на самом деле живая!

Российские разработчики онлайновых игр решили последовать мировой моде, начав активно осваивать мобильное направление. Компания Nival выпустила сразу две мобильных игры по вселенной экшен-стратегии Prime World. Первая, под названием «Prime World: Алхимия», является аналогом бессмертной Lines. Вторая, «Prime World: Защитники», относится к жанру Tower Defense, и в нее можно играть не только на мобильных платформах, но и на PC. Создатели «Аллодов» тоже решили оказать игре мобильную поддержку, выпустив головоломку «Аллоды: Охота за сокровищами».

Для настоящих фанатов MMO игра начинается задолго до релиза. Кто-то приходит на бету, кто-то и на альфу может просочиться. Перечислим, на что стоит обратить внимание в ближайшем будущем. В The Elder Scrolls Online начался прием заявок на закрытый бета-тест. Альфа-тест Survarium, новой игры от бывших разработчиков S.T.A.L.K.E.R., начнется во втором квартале этого года: сначала будут тестировать PvP на четырех картах, затем добавят кланы и глобальную карту, а к концу года надеются открыть сервера для всех. Любители зомби, возрадуйтесь: закрытый тест DayZ начнется в ближайшее время! Но шансов попасть туда почти нет, так что можете перестать радоваться и даже немного огорчиться. Ну а в шутере DUST 514 и на русском сервере гоночного симулятора Auto Club Revolution уже начался открытый бета-тест, который, по сути, тот же релиз, только на все жалобы разработчики имеют полное право сказать: «Это же бета!»

ИНТЕРЕСНОСТИ

КАК СОЗДАЮТСЯ РЕКОРДЫ

Спойлер: по-разному!

Создатели шутера Warface направили документы в комитет по регистрации рекордов Гиннесса, чтобы те зафиксировали новый мировой рекорд в номинации «Максимальное количество игроков на одном сервере для игр в жанре шутера»: 26 января пиковый онлайн на российском сервере превысил отметку в 145 тысяч человек. Разработчики приготовились к этому событию заранее. За три дня до рекорда было выпущено крупное обновление с новой картой, оружием и снаряжением. А затем всех игроков пригласили на сервер «Альфа» поучаствовать в установлении рекорда, а заодно пофармить опыт и игровую валюту с хорошими бонусами. Напомним, что абсолютный рекорд по онлайну тоже принадлежит России: сервера World of Tanks собирают в часы пик на одном кластере по 250-300 тысяч человек.

Вселенная велика, и порой в ней случаются удивительные совпадения. В этот же день, 26 января, в EVE Online был установлен еще один рекорд, только на этот раз его никто не ждал. Начиналось все тихо и мирно — два небольших альянса готовились к сражению за шахтерскую базу на орбите луны в солнечной системе Asakai. Корабль-разведчик проскользнул в занятый врагами сектор и передал координаты для установки портала, через который должен был пройти атакующий флот. Но все пошло не так. Пилот корабля класса «Титан» перепутал кнопки и вместо того, чтобы открыть портал на поле боя для сотен союзных кораблей, отправился туда сам.

Гигантский звездолет, который стоит на черном рынке несколько тысяч долларов, оказался один, без поддержки, в чужой системе, перед целой толпой врагов. Нападающие тут же позвали на помощь «старшего брата» — крупный боевой альянс, и армада крупнотоннажных кораблей отправилась на выручку товарищу. Но защитники тоже позвали друзей, а потом еще и друзей их друзей… В итоге небольшая стычка вылилась в крупнейшую битву с участием 3161 корабля. Нападавшие проиграли, потеряв три «Титана» и массу других ценных кораблей. Общие потери, по некоторым оценкам, составили 700 миллиардов кредитов, то есть почти четверть сотни тысяч американских долларов. Такие вот разные бывают рекорды.

Система Asakai. Обычно «Титаны» появляются на скриншотах в центре кадра, в гордом одиночестве или в сопровождении эскорта. Но в этой свалке даже «Титанам» пришлось потесниться.

bloody

Попадание 100%
Автоподавление отдачи

Игровая мышь Ultra Gun3

Хочешь попадать точно в цель?

Секрет Победителя - Ultra Core3

Автоподавление отдачи и регулировка траектории гарантируют 100% попадание в цель!

WWW.BLOODY.RU

РЕКЛАМА

КАК РОЖДАЕТСЯ ЗВУК

«Игромания» отправляется в Китай, чтобы вживую посмотреть, как делают колонки на гигантском заводе Edifier

Когда речь заходит о компьютерном железе, будь то видеокарта, процессор, корпус, мышка, клавиатура или акустика, обычно рассуждают о его преимуществах и недостатках, сравнивают характеристики, устраивают тесты, а в завершение либо рекомендуют, либо, если качество подкачало, — отговаривают от покупки. И крайне редко кто-то заводит беседу или даже просто задумывается о том, какой путь прошло устройство, прежде чем попасть к нам: кто его разрабатывал, кто придумывал дизайн, как производили.

Чтобы приоткрыть завесу тайны, «Игромания» покинула заснеженную Москву и отправилась в солнечный Китай — на завод, где производят акустику.

Раскрываем карты

Нашей конечной целью был завод Edifier. Для понимания, почему мы поехали смотреть на производство именно этой компании, давайте разберемся в том, как вообще устроен рынок железа и, в частности, компьютерных аксессуаров.

В подавляющем большинстве случаев общая схема производства выглядит следующим образом. Какой-нибудь Вася, Джон, Жак или Хулио из произвольной страны чувствует в себе непреодолимое желание стать бизнесменом. Допустим, производителем акустики, хотя это может быть почти что угодно — клавиатуры, джойстики, мыши.

По логике вещей, как следует подкачавшись знаниями и побеседовав с умными людьми, наш Вася или Хулио должен строить свой завод, нанимать инженеров, налаживать сборку, попутно оформлять миллион бумаг, бодаться с законодательством и разруливать еще миллион с хвостиком различных сложных проблем. Все это безумно дорого и долго, а самое ужасное, что перспективы крайне туманные — заранее никогда не понятно, принесет все это мероприятие денег или нет. Это мы еще не говорим о том, что Вась и Джонов, у которых хватит денег на запуск полного цикла производства, мягко говоря, немного.

Поэтому, пока богатый Хулио тратит уйму времени и сил, чтобы сделать все как надо, хитрый Вася покупает билет на самолет, берет с собой толстую пачку зеленых президентов и отправляется в Китай. Там он выходит на местные OEM-заводы, без остановки клепающие нонейм колонки/наушники/мышки, выбирает подходящий образец, договаривается о цене и просит налепить на модель шильдик «Вася-про-акустик». Все, с этого момента Василий — «производитель»; остается только переправить добро в родную страну, растаможить и попытаться продать. Ну и, конечно, никому не говорить, что он не сам все это произвел, а просто перепродает с наценкой китайский товар, которым, помимо Василия, торгуют еще десятки, а может, и сотни других таких же сообразительных предпринимателей по всему миру.

Звучит все это слегка нелепо и пугающе, но именно по такой схеме работает великое множество разработчиков, а в мультимедиа так и вовсе четыре из пяти компаний. Разумеется, варианты бывают. К примеру, Вася — талантливый инженер, сам чертит схемы и заказывает сборку в

ВТОРАЯ ЛИНИЯ

Помимо акустики Edifier с этого года производит еще и наушники. В ассортимент входят как простые затычки, так и полноразмерные мониторы с гарнитурами. Ценовая категория — от 300 до 3000 рублей. Основной упор делается на дизайн и удобство. К примеру, у всех образцов дужки раскрываются на 180 градусов.

Что касается процесса сборки, то он проходит те же этапы, что и колонки: динамики, литье корпуса, тест на качество. Как ни странно, но с уже, казалось бы, налаженным производством на запуск новой линии у Edifier ушло больше двух с половиной лет — настолько сложно было подготовить и настроить все оборудование. Свою роль в этом сыграли и патентные проблемы, для решения которых Edifier недавно купила японскую фирму **STAX**, известную по всему миру как разработчик дорогущих электростатических наушников.

Провода — единственное, что Edifier пока не делает самостоятельно, но в скором времени под них планируют переоборудовать один из заводов.

Китае. Или Вася в сарае (ну или в грузовых контейнерах, как некоторые *реальные* именитые представители) организовывает линию и собирает в единое целое OEM-детали. Только вот смысл от этого особо не меняется: ездить на подобные предприятия занятие бестолковое — ничего интересного не увидишь.

Edifier же услугами OEM не пользуется и все делает на своих линиях. Возникает резонный вопрос: откуда такой масштаб у не особо-то известной у нас марки? Ключевой момент тут — «у нас». В России Edifier воспринимается как «не знаю я таких, да и стоят дорого». А вот в Китае, почти по всей Европе и даже в США — это один из лидирующих брендов, про всякие Microlab там и не слышали.

К успеху Edifier шла довольно долго. Фирме шестнадцать лет, а начинала она как еще один OEM-сборщик (привет «Васе-проакустику»). Однако к 2006 году фабрика настолько окрепла, что смогла выйти на рынок под собственным брендом. Получается это, скажем сразу, далеко не у всех, но в Edifier не стали экономить на деталях и за вполне разумные деньги выдавали отличное качество. Самые толстые среди всех производителей корпуса, провода не разлетаются на отдельные жилы, а электрические компоненты закупаются у ведущих полупроводниковых изготовителей вроде Panasonic, Philips или ST Semiconductor.

Для Китая подход довольно необычный. Вполне возможно, дело в том, что, хоть фирма изначально была организована коренным китайцем Вен Донгом, в руководстве присутствует множество европейцев, направляющих бизнес в правильное русло.

Первые впечатления

Представительств у Edifier немало, но главный завод расположен все-таки на родине, недалеко от небольшого по местным меркам города Дунгуань (подробнее см. врезку «Эта загадочная страна»).

Места фабрика занимает очень много. На огороженной территории расположены не только офис и цеха, но и огромные склады, да еще и жилые комплексы, вмещающие весь штат компании (около 3000 человек). При этом на промышленную зону фабрика совсем не похожа.

Если по пути из Гонконга в Дунгуань мы видели множество грязных, обшарпанных предприятий-коробок, часть которых была заброшена (дешевле строить новые заводы, чем модернизировать старые), то Edifier нас встретил зеленой парковой зоной. Прямо перед входом развернулся большой «танцующий» под музыку фонтан. Сразу за ним — основное здание необычной формы, полностью из стекла. Чуть глубже находятся производственные линии — обычные бетонные прямоугольники, но аккуратные и чистенькие. Ну а справа от штаб-квартиры — три жилых корпуса, сдающихся рабочим в аренду.

Внутри основного строения нас ожидал каких-то нереальных размеров ресепшен с припаркованным тут же (в нескольких метрах от стойки регистрации) спортивным Maseratti главного дизайнера.

Остальную площадь (четыре этажа) занял шикарный офис. Здесь сидит руководство, менеджеры и младшие сотрудники. Для нормальной работы есть все — переговорные, выставочные, комнаты для прослушивания акустики, кинотеатр и даже приличный бар с неплохим выбором напитков и концертной площадкой. Тут же и переходы ко всем производственным линиям, к которым мы и отправились.

Как это делается

Помимо того, что завод Edifier большой и включает все циклы сборки колонок, тут есть еще одно преимущество. Компания, скажем так, открыта для прессы. Обычно фирмы, приглашающие на свои заводы, запрещают писать чуть ли не о половине из того, что показывается. Предварительно подписываются специальные бумаги, а в результате невозможно создать целостную статью. Не последняя причина, почему мы поехали именно к Edifier, — нам с самого начала разрешили рассказать обо всем. Поэтому не будем ни в чем себе отказывать и опишем полный цикл производства.

Отличие акустики от остального железа в том, что она не идет по конвейеру от начала и до конца. Фактически

Прежде чем выйти на линию каждый рабочий обязан облачиться в фирменную одежду, надеть бахилы и пройти специальный воздушный душ, чтобы избавиться от пыли.

Полностью собранный динамик и чистая корзина с приклеенным ферритовым кольцом.

На настройку одного аппарата по сматыванию катушек может уйти несколько месяцев.

Мелкие детали на плату устанавливает специальный принтер.

После принтера плата отправляется на ручную укомплектовку.

любая колонка состоит из трех деталей: корпус, динамики, система управления/электроника.

На все этапы выделены собственные линии, занимающиеся делом без оглядки на соседей. Каждая представляет собой монструозных размеров цех, уходящий чуть ли не за горизонт. Чтобы не запутаться во всем этом, процесс строится следующим образом. Допустим, начальство говорит, что сегодня готовим десять тысяч комплектов HCS2330. Заказ формируют и спускают руководителям линий. Те, в свою очередь, подготавливают оборудование, объясняют рабочим, что конкретно собирать, и все приступают к делу.

Сердце

Начнем с динамиков. Хоть это и главная составляющая, сделать ее не так уж сложно. Из пластика отливают корпус-корзину, на которую будут навешивать элементы. Под ее размеры изготавливают ферритовое кольцо и намертво приклеивают его к основанию. Как только детали отцентрируют относительно друг друга, получившийся бутерброд отправляют в магнитную камеру, где под высоким напряжением ферриту задают положительный или отрицательный заряд.

Следующий шаг — катушка. Это обычное колечко, смотанное из медной проволоки. Задача у него простая и в то же время очень ответственная. На него подают переменный ток, с определенной частотой меняющий магнитное поле и заставляющий систему притягиваться или отталкиваться от ферритового кольца.

В принципе, мотать медь можно вручную, чем и занимаются радиолюбители или производители Hi-End, выпускающие модели в единичных экземплярах. Однако при масштабах Edifier этот процесс, разумеется, полностью автоматизирован. Вместо тысячи китайцев, сворачивающих колечки со скоростью тутового шелкопряда, в цехах стоит несколько агрегатов, с невероятной скоростью наматывающих проволоку. Выглядят они просто, но, по словам руководителей, крайне сложны в настройке: витки должны быть очень аккуратными и в точности соответствовать техническому заданию.

Заключительный этап — диффузор, тот самый купол, двигающийся под действием катушки. Изготавливают и формируют его из разных материалов. В зависимости от конечной стоимости изделия могут использовать пластик, ткань, бумагу или кевлар.

После того как диффузор приделают к корзине, останется только подвести проводку и вывести наружу клеммы под входы с управляющих плат. Заметим, что приклеивают, центрируют и паяют все вручную — иначе в Китае нельзя, за излишнюю механизацию (читай: отбор у населения рабочих мест) в государственную казну приходится платить внушительные суммы. Для работы, не требующей высочайшей точности, всегда проще нанять десяток дополнительных рабочих, чем автоматизировать процесс.

Платы

Платы, блоки питания и ручки управления в Edifier также собирают самостоятельно. Процесс очень похож на тот, что мы уже видели на заводах той же ASUS или MSI, и разбит на несколько действий.

Первое — подготовка печатной платы. Их, мы думаем, видели все, а если нет, то снимите боковую крышку компьютера и посмотрите: прямоугольные пластины с кучей элементов — это оно и есть.

Задач у «печатки» две: удерживать детали и передавать между ними сигнал. Основной ее слой — текстолит, жесткая пластина, принимающая на себя всю физическую нагрузку. За электрическое соединение компонентов отвечает фольга, нанесенная на одну или обе стороны заготовки.

Поступают платы в виде огромных листов. В зависимости от запланированной схемы их разрезают на кусоч-

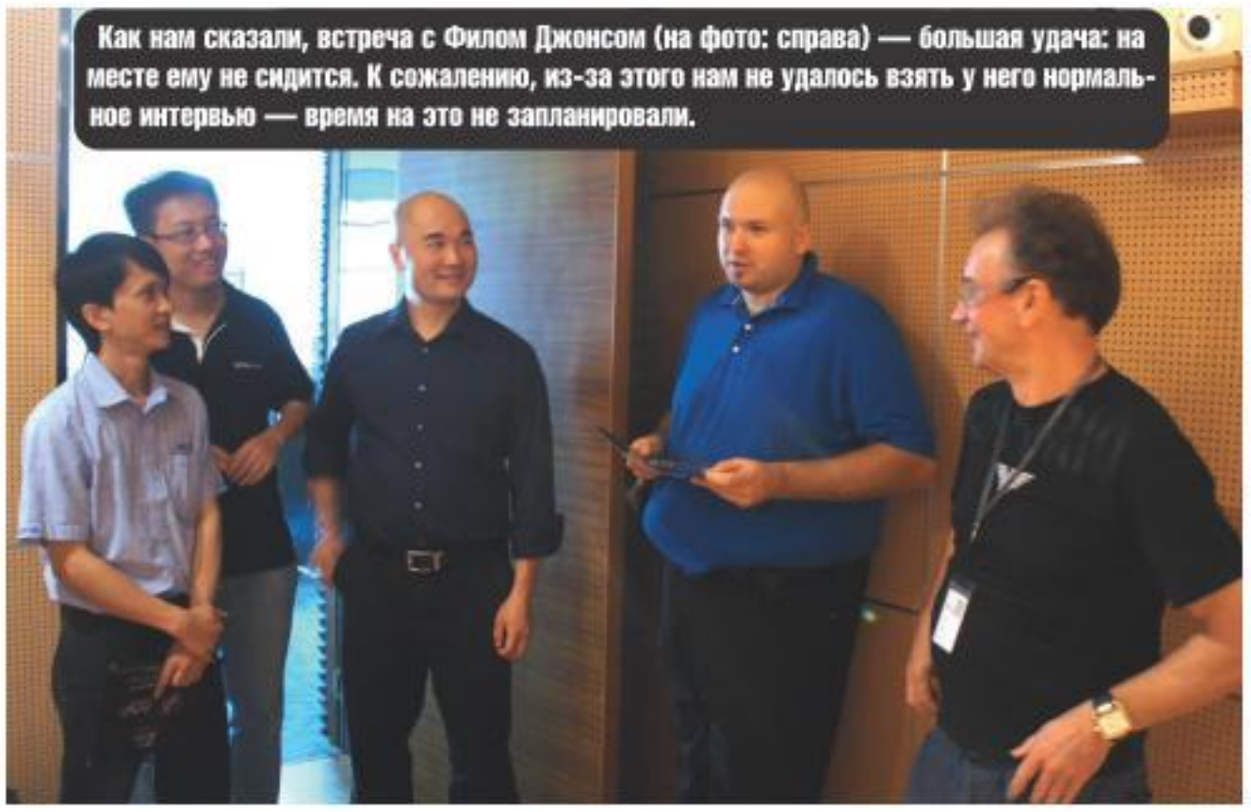
И HI-END ТОЖЕ

Edifier также работает и на ниве Hi-End-звука, где цены колонок легко переваливают отметку в 100 000 рублей за штуку. Направление это проходит под названием **American Acoustic Development** (обычно пишется как AAD). Руководит брендом Фил Джонс, известный музыкант, звукорежиссер и инженер. Он начинал свою карьеру бас-гитаристом, затем перешел к настройке звука на концертах, поработав с огромным количеством групп — в частности, в Depeche Mode и The Who. Ну а в 1984 году Фил занялся разработкой собственных акустических систем, усилителей и кабинетов для бас-гитар (линейка Phil Jones Pure Sound).

Во время поездки нам удалось лично встретиться с Филом и немного пообщаться в неформальной обстановке. Сейчас он вплотную занимается изобретением новых видов колонок и нестандартных ходов в дизайне. Разумеется, мы не удержались и спросили, а какой главной цели он пытается добиться в своей работе. На это Фил ответил просто: «Я хочу создать акустику, которая будет звучать как живая группа». Никаких подробностей он озвучивать не стал (видимо, пока это секрет), но намекнул, что строит какой-то нереальный выставочный образец с низкочастотным динамиком в 1,8 метра!

Кстати, именно Фил показал нам, как проходит процесс подготовки новых моделей. В демонстрационный зал вынесли инженерный образец, наполовину разобранный, из еще необработанного МДФ. Мы, конечно, тут же кинулись все это фотографировать, но нас очень попросили не публиковать фото до момента, пока модель не поступит в серию. Зато когда это случится — у нас будет отличная возможность посмотреть, насколько прототип был похож на финальный результат работы.

В заключении разговора Фил рассказал нам еще одну очень интересную вещь. Мы спросили, почему в колонках в основном используются обычные акустические входы типа 3,5-мм джеков или RCA и так мало оптики или, скажем, доков под iPod. Оказывается, дело в патентах. Если первые два разъема ничего не стоят, то за остальные надо заплатить, соответственно, Sony/Philips и Apple. Конечная цена набора из-за этого вырастает примерно на 700-900 рублей.



Как нам сказали, встреча с Филом Джонсом (на фото: справа) — большая удача: на месте ему не сидится. К сожалению, из-за этого нам не удалось взять у него нормальное интервью — время на это не запланировали.

Помимо домашней акустики Фил Джонс занимается и концертным звуком.

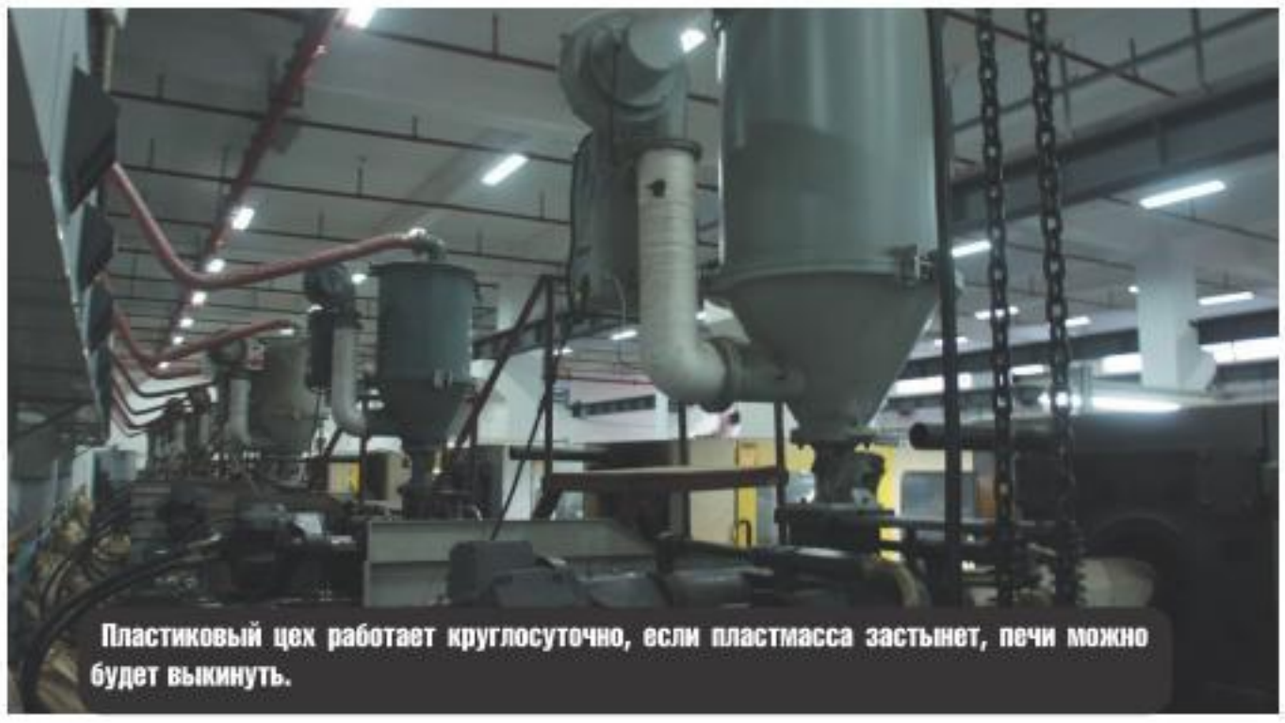
ки необходимых размеров и просверливают крепежные отверстия. Получившийся прямоугольник отправляют в «травильную» машину, которая, согласно заданной программе, удаляет большую часть фольги, формируя токопроводящие дорожки.

После этого плату направляют в своеобразный принтер, размещающий по поверхности небольшие элементы. Выглядит он впечатляюще. Сам агрегат — двухметровая горизонтальная колба с прозрачным окошком. С фронтальной стороны к ней прицеплены катушки (прямо как на старых магнитофонах) с лентами мелких деталей. Внутри с бешеной скоростью движется головка-щуп, она выхватывает с бобины нужный элемент и переносит его на основу.

Более крупные вещи — транзисторы, дроссели, конденсаторы — расставляют вручную. По конвейеру идет вереница плат, а молодые девушки оперативно вставляют в них электронику. Мы долго пытались высмотреть на конвейере мужчину, но не нашли ни одного. Разумеется, тут же спросили у сотрудника компании, который выступал в роли экскурсовода, что за дискриминация такая. Оказалось, что мужчины чисто психологически плохо переносят столь однообразную и кропотливую работу, а вот женщины спокойно с ней справляются.

Когда все установлено, плату загружают на пропайку в печку и отправляют на проверку. В конце конвейера сидит девушка, она быстро, но внимательно осматривает готовые микросхемы. Если все нормально, то экземпляр, условно, уходит в правую корзину, если замечены неточности — в левую, на переделку. В случае с блоками питания устройства дополнительно проверяют на стабильность: в отдельной комнате установлены несколько щитов с сотнями розеток, занятых свежеиспеченными БП.

Блоки питания обязательно тестируют на устойчивость.



Пластиковый цех работает круглосуточно, если пластмасса застынет, печи можно будет выкинуть.

Для производства колонок в Edifier используют специальный «воздушный» пластик, который звучит не хуже МДФ.

Эти пластиковые рога никогда не попадут в Россию, однако, в Европе они сейчас хит номер один.

В специальных камерах поддерживают высокую температуру и влажность.

Корпуса

Ну и, наконец, третий этап — корпуса. В зависимости от типа (дерево или пластик) изготавливают их в том или ином цеху. Деревянное производство больше похоже на склад: тут и там штабелями лежат листы МДФ (прессованные опилки), коробки и бобины с пленками. От простого хранилища его отличают лишь автоматические пилильные станки.

Вообще, делают обечайки необычно. Если вы думаете, что колоночный кубик собирают из четырех отдельных панелей, вынуждены разочаровать ваше воображение. В Edifier его лепят из *единого* продольного куска МДФ. В нем вырезают отверстия под динамики/управление/контакты, а с внутренней стороны создают поперечные пропилы. В будущем, когда все детали будут собраны, лист МДФ складывают по бороздкам и проклеивают — корпус готов. Кстати, изначально МДФ приходит в натуральном цвете, и только на заводе ее оборачивают пленкой, придающей нужный вид и фактуру.

Пластиковый цех на фоне «деревянного» собрата выглядит куда мрачнее. Огромное помещение уставлено внушительного размера печами, отливающими по заготовкам детали. Мешки с крошкой (сырье) к плавильням поставляют по системе рельсов, проложенных по потолку. Когда образец готов, его вытаскивают из печки и вручную удаляют все заусенцы (они потом отправятся на переплавку). Работа в этом месте идет круглосуточно: если машину остановить, то пластмасса застынет и аппарат можно будет отправить на помойку.

Производство это не лучшим образом сказывается на здоровье, поэтому со словами «не бойтесь, ничего опасного» наш гид быстренько провел нас по залу и вывел на улицу отдышаться. И было с чего — воняет в цеху будь здоров, а чуть позже мы узнали, что люди на «пластике» трудятся не дольше двух месяцев, затем им ставят печать в паспорт и на подобную работу не берут в течение пяти лет. Впрочем, риск для многих оправдан, платят за это время столько, что потом можно бездельничать еще года два-три.

Последний шаг для корпусов — покраска. Проходит она в специальных камерах высокого давления, позволяющих нанести ровный слой краски и добраться до самых труднодоступных мест. После нанесения цвета элементы проверяют на качество, а в случае проблем возвращают в камеру.

Хотя пластиковых колонок в Edifier льют много, в Россию они практически не попадают — у нас большей популярностью пользуется дерево. А вот в Китае и Европе пластмассовые экземпляры уходят влет.

Финальные стадии

Как все составляющие готовы, их отправляют на финальную сборку, где элементы объединяют в единое целое: ставят динамики, крепят платы, проклеивают швы, прокладывают провода (единственное, что Edifier пока не делает самостоятельно). В конце все это фасуют по коробкам, закрывают и укладывают на склад, где партию ждет ряд тестов.

Из тысяч образцов наугад выбирают несколько штук и отсылают на испытания. На вибрационном стенде акустику трясут пару дней. На ударном — упаковку водружают на двустворчатую платформу, поднимают на высоту в полтора метра и резко раскрывают створки. В двух камерах по соседству громкоговорители по трое суток живут в условиях стопроцентной влажности и температуре под 40 градусов по Цельсию. А в отдельной комнате динамики проверяют на разрыв: 72 часа под нагрузкой.

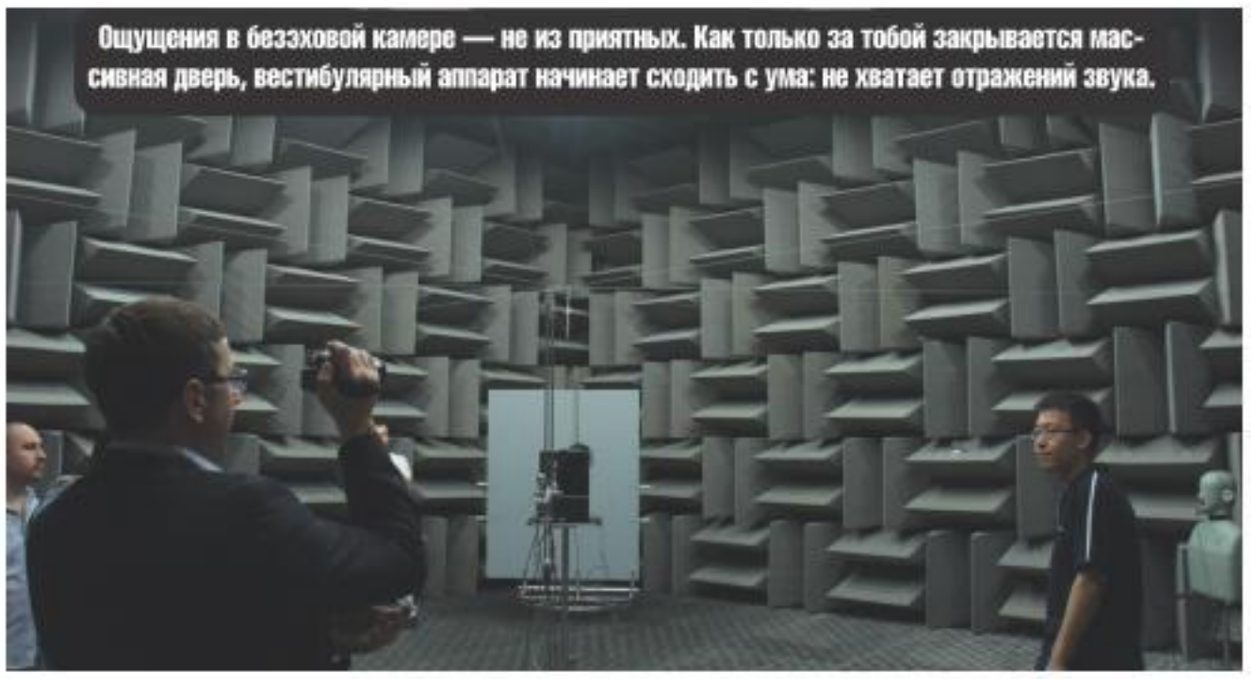
Если образцы выдерживают все испытания, партию признают годной. Если хотя бы один тест провалился, берут еще одну контрольную группу и все проверяют заново. Если проблемы повторятся, то уже все колонки считаются бракованными и уходят на исследование и

СЕКРЕТЫ

Все новинки проходят кучу тестирований. Например, у Edifier есть собственная безэховая камера. Это огромная комната, в которой вообще нет звуковых отражений. Волна от источника идет по прямой и полностью поглощается стенами. То есть если человек за вашей спиной говорит чуть в сторону, то вы его не услышите. Чтобы добиться эффекта, все поверхности покрывают поглощающим материалом, а пол делается из тросов и поднимается на высоту около трех метров. В этом помещении инженеры при помощи высокочувствительных микрофонов определяют все акустические свойства готовых колонок и заполняют строчки ТТХ в официальных характеристиках. К последним в Edifier относятся с каким-то особым трепетом. К примеру, мощность они всегда указывают среднеквадратичную (RMS), а не на разрыв, как это делают остальные мультимедийные производители. Иными словами, когда на коробке указано 200 Вт, то это действительно *звучащие* ватты, а не те, после которых ломается динамик. В этой же камере испытывают и наушники. Под них стоит манекен человеческого торса с реальной анатомией головы и ушей.

Еще одна интересность — установка для изучения динамиков. В аппарат Klippel размером с полкомнаты и стоимостью под 3 000 000 рублей устанавливается излучатель, и электроника строит подробнейшую 3D-модель работы диффузора. Именно таким образом собирается полная информация о том, почему колонка играет именно так, а не иначе, какие у нее есть дефекты, а заодно выясняют можно ли получить тот же звук, использовав более простые детали. На этом же стенде, кстати, тестируются и модели других компаний, чтобы быть в курсе, как обстоят дела у конкурентов.

Ощущения в беззховой камере — не из приятных. Как только за тобой закрывается массивная дверь, вестибулярный аппарат начинает сходить с ума: не хватает отражений звука.



полную разборку. На большинстве предприятий нормальным браком считается 5%. По рассказам Edifier, у них брака менее 1%.

Когда мы покидали завод Edifier, неразгаданным оставался только один вопрос. Огромная фабрика, везде автоматика, каждая система проходит строжайший контроль качества, денег на разработку не жалеют, покупают дорогие исследовательские стенды... Вот только откуда такое внимание именно к акустике? С колонками обычно срабатывает метод «заверни покрасивее, приладь побольше подсветки, поставь док под iPod — и обязательно купят». Примеров масса.

Ответ мы получили чуть позже. В вечер перед отлетом в Москву мы собрались в ресторане вместе с Филом Джонсом (глава AAD), Энтони Уилкинсоном (директор международного отдела) и Дугласом Ип (новый руководитель STAX). Ничего интересного от этой посиделки мы не ждали: обычно на подобных «званых раутах» вкусная еда, дорогое вино и... совершенно пустые разговоры. В принципе, так оно и начиналось, пока мы не коснулись темы звука. Тут наших собеседников словно подменили. С Энтони начался жесткий спор на тему «пластик против дерева», Фил с азартом воспринял идею добавить заглушку для фазоинвертора в модель R2800. А в конце этот слет аудиофилов свелся к двухчасовому разговору о звуке и особенностях его передачи.

От «больших боссов» мы подобного не ожидали. Как правило, все беседы с крупными руководителями железных компаний сводятся к деньгам, законодательству и рекламе. А тут была самая настоящая неподдельная страсть к звуку. ● ***Дмитрий Колганов***

УДИВИТЕЛЬНАЯ СТРАНА

Неофициальное впечатление от вполне официального визита в Китай

Чтобы рассказать о Китае, не хватит и целого журнала. Да что там журнала — всех выпусков «Игромании» за все время ее существования. Как сказал нам в поездке один из руководителей компании STAX: «Китай — большая страна, в каждом районе она своя». Поэтому мы не будем рассказывать вам о политическом устройстве и истории Поднебесной — все это вы легко найдете в интернете, зато поделимся нашими личными впечатлениями от поездки.

Гонконг

Штаб-квартира Edifier, в которой мы побывали, стоит неподалеку от трех крупнейших городов. С одной стороны — Гонконг, с другой — Шеньчжэнь, с третьей (ближе всех) — Дунгуань.

Чтобы добраться сюда, нам пришлось провести десять часов в самолете, летящем прямым рейсом от Москвы до Гонконга. У неподготовленного человека этот город вызывает настоящий культурный шок. На группе небольших островков выстроен поражающий своим масштабом мировой бизнес-центр с какой-то феноменальной плотностью застройки. Если мы в России привыкли, что перед домом — даже в центре крупных городов — у нас несколько метров лужайки, широкий тротуар и детская площадка в придачу, то тут перед каждым зданием три метра асфальта для пешеходов и сразу же начинается оживленная трасса.

Из-за острой нехватки места низких домов в Гонконге просто не существует — это город небоскребов, уходящих в небо на сотни метров. Строительству таких гигантов сильно помогает местная почва — монолитная скала. Если у нас с нашими многослойными землями приходится заливать десятки метров фундамента, то в Гонконге достаточно найти свободную территорию и начать возводить стены. Из-за этого тут в порядке вещей надстроить на старые двадцать этажей еще метров пятьдесят здания. Фундаменты выдерживают.

Вообще нехватка земли в Гонконге чувствуется буквально во всем: узкие эскалаторы, двухэтажные трамваи, маленькие гостиничные номера и крохотные квартирки по ценам раза в два выше московских. Собственный коттедж тут — непозволительная роскошь. На весь Гонконг их едва ли наберется штук сто, да и те высоко в горах (живут в них президенты крупных компаний). До недавнего времени аэропорт Гонконга стоял прямо в городе, взлетная полоса вытянулась прямо на воде и пролегала между зданиями. Говорят даже, из иллюминатора самолета во время взлета и посадки можно было увидеть, что люди смотрят по телевизору в своих квартирах.

Личного транспорта в Гонконге почти нет, передвижение только на такси, метро или паромах, соединяющих острова. На корабликах тут перевозится и крупный транспорт (грузовики, бетономешалки, бензовозы), в тоннели его не пускают, вдруг авария или взрыв — потом неделю разбирать будешь. На воде устроены и все местные казино. В Гонконге они запрещены, однако ушлые организаторы нашли лазейку: желающих сорвать куш грузят на курортный лайнер, вывозят в открытое море (нейтральная территория) и открывают доступ к рулеткам и игровым автоматам.

Уровень жизни в Гонконге очень высокий, даже у простых таксистов в кармане лежит по два, а то и по три iPhone. С криминальной обстановкой, по официальной статистике, тоже все в порядке, хотя жители думают по-другому. На наш вопрос о безопасности в городе местный представитель Edifier, миловидная девушка, напряглась и сказала: «Знаете, не очень, у нас в этом году здесь двух человек убили».

Ну и, конечно, рассказывая про Гонконг, нельзя не упомянуть здешний шопинг. Бытуют байки, что в Гонконге за гроши можно закупиться электроникой, за которую

в России или в Европе придется раскошелиться на круглую сумму. Мы этого как-то не заметили. Мы посетили несколько магазинов электроники, и ценники там мало чем отличались от московских — ну, может, чуть-чуть пониже.

Из увиденного реально дешевле только техника Apple. Стоит она так же, как и в США. Правда, пятых iPhone нет. Официально вроде как есть, но в наличии — не найти. Чтобы купить телефон, надо зарегистрироваться на сайте, в обговоренную дату прийти в Apple Store, принять участие в лотерее и, если повезет, получить купон на *возможность* купить аппарат через две-три недели. Желающие взять «пятерку» сейчас отправляются на серый рынок, где трубки толкают чуть ли не дороже, чем у нас.

Китай

Так как Гонконг, по сути, не совсем Китай (свое правительство, законы, налогообложение), то, чтобы попасть к Edifier, нам пришлось пересечь две границы: одну — гонконговскую, вторую — китайскую. Процесс этот проходит так. Микроавтобус подъезжает к пропускному пункту, открывается багажник, опускаются окна, сотруднику таможни передаются паспорта, он сверяет фотографии с сидящими в машине и ставит штампик. Кстати, печать о въезде лепят куда угодно, кроме самой визы, то есть, кроме шуток, могут запросто ляпнуть на шенген или на пустую страницу.

Разницу между Гонконгом и Китаем чувствуешь буквально с первых минут. Земли тут побольше, застройка уже не такая плотная. Резко меняется и состав автомобилей на дороге. Если в Гонконге это в основном симпатичные Toyota, Nissan, а заодно Audi, Mercedes-Benz и BMW, то в Китае нас встретили сотни местных Chery, Geely и Great Wall. Все шильдики и названия марок на авто написаны, разумеется, иероглифами, причем касается это не только родного автопрома, но и импорта. Непривычно выглядит и окружающая территория. Несмотря на весьма гористый ландшафт, землю китайцы используют по полной программе. Все более-менее ровные участки наглухо засажены сельскохозяйственными культурами, часто встречаются и небольшие рисовые «огороды». Правда, «огороды» эти, простите за тавтологию, ничем не огорожены — ходи не хочу. Вот только без знания местных законов лучше этого не делать. Бывали случаи, когда отечественные журналисты, руководствуясь чисто российскими представлениями о нормах поведения, проводили по несколько дней в тюрьме и депортировались на родину с приятным штампом о запрете на въезд в Китай.

Причем понять, что именно тут нельзя, очень сложно — слишком уж необычными бывают ограничения. Например, нельзя просто так фотографировать жителей страны, за это запросто могут посадить. Про запрет на чуть ли не половину интернет-сайтов вы и так знаете, мы на всякий случай проверили — до Google и Facebook не достучишься. При попытке поднять VPN до домашнего компьютера и открыть дверь в Мировую паутину сразу же приходит сообщение о том, что если ты резидент, то «лучше не делай этого… или готовься — мы уже выезжаем; ну а если ты приезжий, то можешь попытаться, но не советуем». Если VPN все-таки создается, его пытаются придушить — и в большинстве случаев вполне успешно.

Сложности в Китае и с общением или походами в бар. Скажем, при удалении от отеля хотя бы на пару километров вглубь страны у местных резко исчезает способность к иностранным языкам. Так, еле выкроив часик из плотного графика, мы решили посетить бар километрах в сорока от места проживания. Опыт оказался крайне интересным. Появление европейца в заведении привело официантов в неистовое оживление, через две минуты рядом со столиком стояло уже трое молодых ребят, активно что-то обсуждающих на своем языке. Как выяснилось чуть позже, по-английски никто из них не говорил в принципе, так что заказать что-либо было нереально. Меню от проблем не спасло — ни одного понятного слова или хотя бы картинки, только иероглифы с ценами.

Отдельная песня — такси. Выглядят они, прямо скажем, настораживающе: внутри приварена мощная решетка из железных прутьев, надежно защищающая водителя от возможных посягательств со стороны пассажиров.

Очень необычно в Китае обстоит дело с именами. Среди обслуживающего персонала туча всяких Джонов, Патриков, Билов и даже Лен, Маш, Саш и Петь. Дело в том, что у местных есть только одно настоящее имя — родное, китайское. Для общения с иностранцами они берут себе любое понравившееся. Менять его они могут сколько угодно раз, чем и пользуются при смене работы.

Фабрика

Сама фабрика Edifier расположена на удалении от основных городов — в Dongguan Songshan Lake National Hitech Industrial Development Zone площадью 72 квадратных километра. Место это считается технологическим центром Китая, типа американской Кремниевой долины. Построить тут завод адски сложно.

Дело в том, что находится все это в экологически чистой зоне и к фирмам предъявляются серьезные требования. На Edifier, к примеру, повсеместно используются солнечные батареи, ими обвешаны практически все здания. Замкнутая тут и система водопровода. Воду залили только один раз, при строительстве, — а дальше просто гоняют по кругу, пропуская через невероятное число фильтров. К отходам тоже относятся очень бережно: пыль, скажем, автоматически собирается со всех цехов и идет... на продажу. Как оказалось, из пыли можно извлекать полезные металлы, а из древесной крошки вполне реально слепить новую МДФ. Конечно, для колонок она не подойдет, но кинуть на пол как подстилку — вполне сгодится.

●●●

Поездка в любую азиатскую страну — настоящее путешествие в другой мир. Объяснить это на словах практически невозможно. Местный быт, религия, да и вообще цели и отношение к жизни в Азии абсолютно другие. Проявляется это буквально во всем, начиная с еды и заканчивая общением. Для многих такой контраст неприятен, не раз мы слышали в аэропортах: «Больше я в этот муравейник ни ногой!» Но для многих знакомство с экзотической страной перерастает в желание остаться там навсегда. Конечно, Гонконг — это не показатель, город создавался европейцами, и от Азии там не так много, но вот остальные страны — Китай, Таиланд, Тайвань — то место, куда нужно слетать хотя бы один раз в жизни. Не обещаем, что вам понравится, но посмотреть на это определенно стоит. ●

Николай Жогов

НОВИНКИ

Самое свежее железо, которое уже появилось в магазинах или появится в ближайший месяц

ВЫБОР ТАМПЛИЕРА

Aerocool Templarius Telum

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип материнской платы:** ATX, micro-ATX
- **Отсеки 5,25 дюйма:** 3 внешних
- **Отсеки 3,5 дюйма:** 6 внутренних
- **Слоты расширения:** 7 шт.
- **Вентиляторы:** 2x 120-мм (1200 об/мин, 33 дБ)
- **Панель ввода/вывода:** USB 3.0, 2x USB 2.0, аудио
- **Материалы:** сталь, пластик
- **Цвета:** черный, черно-белый
- **Максимальная высота кулера:** 158 мм
- **Максимальная длина видеокарт:** 400 мм
- **Дополнительно:** контроллер вентиляторов
- **Размеры:** 42x18,5x43,5 см
- **Вес:** 5,3 кг
- **Цена:** 2500 рублей

Большинство бюджетных корпусов не отличаются красотой. **Aerocool Templarius Telum** — исключение.

Новичок представляет собой сравнительно небольшой Middle Tower, выполненный из стали и пластика. Металл в конструкции преобладает, но толщина панелей невелика — 0,5 мм. Потолок и фронтальная часть заняты массивными перфорированными вставками, на левой стенке находится пятиугольное акриловое окно с тонировкой. Интерфейсная панель несет один USB 3.0, пару портов прошлого поколения и разъемы для подключения гарнитуры. Доступны две расцветки — черная и черно-белая. В обоих случаях панели прокрашены как снаружи, так и изнутри.

У Templarius Telum три 5,25-дюймовых отсека с безвинтовыми креплениями, один из них может использоваться для установки внешних 3,5-дюймовых устройств. Дискретной корзины для HDD здесь нет, жесткие диски прикручиваются к специальным переходникам и устанавливаются внутрь 5,25-дюймовой стойки. Под винчестеры отведено шесть посадочных мест, но в комплекте поставки лишь пять соответствующих адаптеров. У корпуса семь слотов расширения, при этом верхняя заглушка — многоразовая, а прочие попросту выдавливаются при необходимости. Корпус узок, так что максимальная высота кулера равна 158 мм, а вот ограничение для видеокарт условно: если на пути не встретится винчестер, то их длина может достигать 400 мм.

В стандартную комплектацию входит два 120-мм вентилятора, спереди и сзади. Количество фронтальных вертушек можно довести до трех штук, потолок способен удержать еще одно трио «стодвадцаток». При использовании сравнительно короткого БП и отсутствии HDD в нижнем отсеке на дне можно закрепить еще один ветродуй. Заметим, что корпус оснащен контроллером на три вентилятора — он позволяет выбирать между тихим и громким режимами работы, а также полностью отключать вертушки. Соответствующий переключатель выведен на верхнюю стенку.

ВСЕГДА ПОД РУКОЙ

Xerox Travel Scanner 150

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип сканера:** портативный
- **Максимальная область сканирования:** 216x356 мм
- **Максимальное разрешение:** 600 dpi
- **Разрядность:** 24 бита
- **Скорость сканирования:** 11 сек./стр. при 200 dpi
- **Интерфейс:** USB 2.0
- **Энергопотребление:** до 2,3 Вт
- **Размеры:** 29,7x5,1x3,8 см
- **Вес:** 340 г
- **Цена:** 5000 рублей

Нужен сканер, который «всегда с собой»? У **Xerox** как раз есть такой — **Travel Scanner 150** — всего 30 сантиметров в длину при весе 340 граммов.

Внешне новинка — продолговатый брусок со скошенной гранью и прорезью на ней. Дизайн обусловлен способом подачи бумаги: лист въезжает с одной стороны и выезжает с другой, так что громоздкостью планшетных моделей здесь и не пахнет. Недостатков у конструкции два: документы приходится «скармливать» вручную, а сканирование книг или журналов невозможно. Впрочем, чтобы закинуть в компьютер лекции по предстоящему экзамену, этого хватит. К ноутбуку устройство подключается посредством одного USB-порта, не требуя дополнительного питания.

При всей компактности, Travel Scanner 150 — не забавная игрушка, а функциональное решение с хорошими характеристиками. Он умеет сканировать с разрешением 600 dpi при 24-битной цветовой палитре, а в «черновом» режиме 200 dpi обеспечивает производительность на уровне 11 секунд на страницу.

Отдельного внимания заслуживает ПО, с помощью которого можно распознавать тексты, преобразовывать сканы в PDF-документы со сложным форматированием, проводить автоматическую обрезку, цветокоррекцию и даже отправлять полученные результаты прямиком в облако вроде **Google Docs**, **Evernote** или **Dropbox**.

ТРЕХГОЛОСЫЙ ОРКЕСТР

Edifier C2XD

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип акустики:** 2.1
- **Мощность:** 2x 9 Вт (сателлиты) + 35 Вт (сабвуфер)
- **Частотный диапазон:** 55 — 18 000 Гц
- **Соотношение сигнал/шум:** не менее 85 дБ
- **Динамики сателлитов:** 3/4 дюйма + 3 дюйма
- **Динамик сабвуфера:** 6,5 дюйма
- **Входы:** 2x RCA, 2x 3,5-мм джек, S/PDIF (оптический)
- **Выходы:** 3,5-мм джек
- **Дополнительно:** пульт ДУ, внешний усилитель
- **Размеры сателлитов:** 13x9x18 см
- **Размеры сабвуфера:** 28,8x23,2x24,2 см
- **Размеры усилителя:** 25x7,8x25,5 см
- **Общий вес:** 7,8 кг
- **Цена:** 4500 рублей

Edifier продолжает радовать нас выпуском стильной и качественной акустики. В этот раз вниманию аудиофилов представили систему формата 2.1 — **C2XD**, которая умеет напрямую работать с Xbox 360 и PlayStation 3.

За формирование звука отвечает внешний усилитель. В анфас он напоминает пропеллер: вертикальный корпус сужается к центру, к колесу регулировки параметров и опоясывающих его переключателей. В верхней части находится дисплей, облегчающий процесс настройки. Задняя стенка несет контакты для подключения сателлитов и сабвуфера, а также пару RCA, 3,5-мм гнездо AUX и оптический S/PDIF для подключения к консолям. На правой, недалеко от лицевой панели, ютятся еще два разъема под миниджек — вход и выход.

Колонки здесь двухполосные: среднечастотный динамик, с диаметром 3 дюйма, спрятан за защитной тканью, а 3/4-дюймовая «пищалка» утоплена в специальный рупор и выставлена напоказ. Низкочастотник включает 6,5-дюймовый привод и фазоинвертор, выведенный на оборотную сторону. Все три компонента выполнены из МДФ, что благотворно сказывается на звучании. Габариты сателлитов и сабвуфера скромные, так что разместить систему не составит труда — главное найти место для усилителя. Суммарная мощность превышает 50 Вт — хватит и вам, и соседям.

ЛУЧШИЙ ДРУГ ТЕЛЕВИЗОРА

Fantec Smart TV Disk Box

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Максимальное разрешение:** 1080p
- **Форматы видео:** MKV, ISO, AVCHD, MTS, M2TS, AVI, VOB, MOV, MP4, MPG, TS, WMV, DAT, IFO, RM, RMVB, M4V, ASF, FLV
- **Форматы аудио:** MP3, OGG, WMA, WAV, FLAC
- **Форматы графики:** JPG, BMP, GIF, TIF, PNG
- **Поддержка файловых систем:** FAT/FAT32/NTFS/EXT3
- **Интерфейсы:** USB 3.0, 2x USB 2.0, HDMI, AV-out, 2x S/PDIF (коаксиальный и оптический), LAN, кардридер
- **Дополнительно:** посадочное место для 3,5-дюймового HDD (SATA)
- **Размеры:** 22,2x15,5x5,5 см
- **Вес:** 1,5 кг
- **Цена:** 6200 рублей

Компания **Fantec** приготовила подарок тем, кто любит коротать вечера перед экраном телевизора. Речь идет о медиаплеере **Disk Box**.

Корпус выполнен из черного глянцевого пластика. На передней панели присутствует лишь информационный светодиод и логотипы поддерживаемых технологий. На правой стенке находится кардридер и порт USB 2.0. Задняя панель занята многочисленными разъемами и решеткой 40-мм вентилятора. Управляется творение Fantec с помощью дистанционного пульта.

Источников мультимедийных данных может быть несколько. Во-первых, плеер умеет работать с картами памяти и USB-накопителями. Во-вторых, его можно подключить к компьютеру напрямую, через разъем USB 3.0, либо сделать устройство частью локальной сети — для этого следует воспользоваться портом LAN на задней панели или же опциональным Wi-Fi-адаптером. В-третьих, внутрь плеера можно установить 3,5-дюймовый HDD и использовать его для хранения файлов. В-четвертых, при наличии интернет-соединения владельцу предоставляется доступ к встроенному BitTorrent-клиенту и приложениям Smart TV.

Набор выходов включает в себя HDMI, AV-out, а также коаксиальный и оптический S/PDIF. Важное свойство плеера — всеядность, благодаря обилию кодеков Disk Box дружит с подавляющим большинством видеоформатов. Ценителей качественного звука порадует поддержка многочисленных технологий **Dolby Laboratories**.

МАСТЕР НА ВСЕ РУКИ

HP Deskjet Ink Advantage 4625

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Технология печати:** струйная
- **Количество картриджей:** 4 шт.
- **Максимальная область печати:** 216x297 мм
- **Максимальное разрешение печати:** монохромная — 1200x600 dpi, цветная — 4800x1200 dpi
- **Максимальная скорость печати:** монохромная — 8 стр./мин., цветная — 7,5 стр./мин.
- **Рекомендуемая нагрузка:** не более 3000 страниц в месяц
- **Двухсторонняя печать:** нет
- **Тип сканера:** планшетный
- **Максимальная область сканирования:** 216x297 мм
- **Максимальное разрешение сканирования:** 1200x1200 dpi
- **Разрядность сканера:** 24 бита
- **Дисплей:** 2 дюйма, ЖК, монохромный
- **Интерфейсы:** USB 2.0, 2x RJ-11, Wi-Fi 802.11n
- **Энергопотребление:** до 15,1 Вт
- **Дополнительно:** факсимильный модуль, автоматическая подача для сканера
- **Размеры:** 44,8x35,2x20,7 см
- **Вес:** 6,27 кг
- **Цена:** 4700 рублей

В линейке струйных МФУ **HP Deskjet Ink Advantage** появилась свежая модель с индексом **4625**, которая, кажется, только кофе варить не умеет.

В передней части располагаются лотки для подачи и приема бумаги, один над другим, а также панель управления — она смещена вправо и состоит из двухдюймового монохромного дисплея и набора аппаратных клавиш. Верхняя часть представляет собой планшетный сканер, дополненный системой автоматической подачи (кинул пачку лекций и через пять минут получил копию).

В целом дизайн устройства утилитарен, за эстетикой авторы явно не гнались. Новичок может выступать в роли факса — на задней стороне предусмотрены разъемы для телефонной линии. Наличие модуля Wi-Fi позволяет взаимодействовать с МФУ через беспроводную сеть. Предусмотрен и традиционный вариант подключения посредством USB-кабеля, а вот LAN-порта нет. Поддержка **Apple AirPrint** и **HP ePrint** дает возможность распечатывать документы и изображения напрямую со смартфона или планшета, без помощи компьютера.

Для формирования картинки Deskjet Ink Advantage 4625 использует четыре независимых картриджа. Качество работы принтера на высоте, а расход чернил сравнительно мал. Придраться можно лишь к невысокой «скорострельности» и отсутствию опции двухсторонней печати. Максимальная нагрузка — внушительные 3000 страниц в месяц (шесть пачек).

Удивительно, но обойдется этот «мастер на все руки» не так уж и дорого — 4700 рублей.

БЕЗ ГРАНИЦ

ASUS MX279H

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Диагональ:** 27 дюймов
- **Разрешение:** 1920x1080
- **Тип матрицы:** AH-IPS
- **Подсветка:** светодиодная
- **Время отклика:** 5 мс
- **Яркость:** 250 кд/м²
- **Контрастность:** динамическая — 80 000 000:1
- **Углы обзора:** 178/178 градусов по горизонтали/вертикали
- **Интерфейсы:** 2x HDMI, D-sub (VGA), 2x 3,5-мм джек
- **Энергопотребление:** 37 Вт
- **Дополнительно:** встроенные динамики (2x 3 Вт), кенсингтонский замок
- **Размеры:** 62,3x44,1x22,5 см
- **Вес:** 5,2 кг
- **Цена:** 13 500 рублей

Может ли монитор сочетать в себе хорошее качество картинки, приемлемую цену и по-настоящему стильный дизайн? Может! Инженеры **ASUS** доказали это, создав 27-дюймовый **MX279H**.

Внешность у новичка запоминающаяся. Рамка вокруг экрана менее сантиметра и при этом находится на одном уровне с матрицей. Нижняя часть декорирована листом шлифованного алюминия. Хромированная подставка выполнена в форме кольца, регулировке поддается лишь угол наклона. Благодаря внешнему адаптеру питания и светодиодной подсветке устройство отличается малой толщиной, что, впрочем, не помешало авторам уместить пару динамиков от **Bang & Olufsen** суммарной мощностью 6 Вт — спрятаны за решетками на боковых торцах. Задняя панель, выполненная из черного глянцевого пластика, примечательна наличием кенсингтонского замка.

В MX279H применена матрица типа AH-IPS с разрешением Full HD. Покрытие — матовое, правда, защитное стекло отсутствует. ЖК-панель отличается хорошими показателями яркости и контрастности, отличными углами обзора и качественной цветопередачей. Время отклика равно 5 мс — показатель не выдающийся, однако монитор все же можно рекомендовать геймерам.

Набор интерфейсов непривычен. Есть D-sub и сразу два HDMI, но нет DVI. Впрочем, это не проблема, так как в комплект поставки включен кабель DVI-HDMI. В список разъемов вошла и пара 3,5-мм джеков: один — для встроенных динамиков, другой — для наушников.

ПОЛНЫЙ КОНТРОЛЬ

Razer Sabertooth

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Совместимые платформы:** Xbox 360, PC
- **Кнопки:** 4 игровых + 5 системных + крестовина
- **Стики:** 2 шт.
- **Шифты:** 4 шт.
- **Курки:** 4 шт. (из них 2 шт. — двухпозиционные, отсоединяемые)
- **Соединение:** проводное (USB 2.0)
- **Длина кабеля:** 3 м
- **Дополнительно:** OLED-дисплей, отсоединяемый кабель, подсветка клавиш, 2,5-мм аудиовход, кейс для транспортировки
- **Размеры:** 11x15,4x5,7 см
- **Вес:** 288 г
- **Цена:** 3200 рублей

У популярного геймпада **Razer Onza** появился наследник — **Sabertooth**. Как и предшественник, «саблезуб» ориентирован в первую очередь на адептов **Xbox 360**, но подойдет и PC-игрокам.

По форме Sabertooth близок к штатному контроллеру от **Microsoft**, но используемые материалы разнятся — корпус новичка выполнен из софттача. Спереди можно обнаружить пару аналоговых стиков, D-pad, системные кнопки и квартет цветных клавиш с подсветкой — все ютятся на привычных местах, в глаза бросается лишь необычный дизайн крестовины в духе **PlayStation 3**. На верхнем торце присутствуют пара курков и сразу четыре шифта, бонусный тандем разместили ближе к центру геймпада. Другое интересное дополнение — два отсоединяемых двухпозиционных курка с тыльной стороны устройства.

Нижняя часть геймпада занята OLED-дисплеем с парой дополнительных кнопок по бокам. Эти элементы призваны облегчить процесс настройки контроллера: Sabertooth позволяет создавать макросы, регулировать чувствительность (но не сопротивление) стиков и переключаться между профилями.

С консолью или PC новинка соединяется посредством трехметрового кабеля. Его можно открутить от контроллера, но сделано это лишь для удобства транспортировки — беспроводной режим не предусмотрен. В комплект поставки входит жесткий походный кейс, пара накладок, улучшающих сцепление со стиками, а также набор из отвертки и двух заглушек — нужен для избавления от задних курков.

ОБЛАЧНЫЙ СМАРТФОН

Acer CloudMobile S500

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Формфактор:** сенсорный моноблок
- **Операционная система:** Android 4.0
- **Дисплей:** 4,3 дюйма (720x1280), ЖК (IPS), сенсорный, мультитач
- **Процессор:** Qualcomm Snapdragon MSM8260A (1,5 ГГц)
- **Оперативная память:** 1 ГБ
- **Встроенная память:** 8 ГБ
- **Карты памяти:** micro-SD
- **Камеры:** 1,3 Мп (передняя), 8 Мп (задняя, автофокус, вспышка)
- **Связь:** GSM 850/900/1800/1900 МГц, WCDMA 900/1900/2100 МГц
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11n, Bluetooth 4.0, NFC
- **Навигация:** A-GPS
- **Разъемы:** micro-USB, 3,5-мм джек
- **Аккумулятор:** литиево-ионный, 1460 мАч
- **Размеры:** 12,7x6,6x1 см
- **Вес:** 125 г
- **Цена:** 15 000 рублей

Acer давненько не выпускала ярких смартфонов, но с выходом **CloudMobile S500** у компании появились все шансы вернуться в высшую лигу.

«Облачный» аппарат базируется на превосходном 4,3-дюймовом IPS-экране с разрешением 720x1280, по плотности пикселей это решение обходит даже последние **iPhone**. Лицевая панель лишена дискретных кнопок, с дисплеем соседствует лишь логотип Acer и камера для видеозвонков. Сверху и снизу аппарат обрамляют дугообразные металлические вставки, в одной из которых скрывается разговорный динамик. На задней панели из текстурированного софттача находится камера на 8 Мп, оснащенная автофокусом и вспышкой. Левая стенка несет разъем micro-USB, правая — качельку громкости. Верхний торец занят клавишей блокировки и выходом для наушников. Слоты для micro-SIM и карты памяти спрятаны под крышкой. Толщина смартфона достигает сантиметра, но вес невелик — 125 граммов.

Внутри аппарата скрывается мощный двухъядерный процессор **Qualcomm Snapdragon MSM8260A** (1,5 ГГц), способный составить конкуренцию многим четырехъядерникам. Оперативной памяти — 1 ГБ, постоянной — 8 ГБ. Емкость аккумулятора равна 1460 мАч, и это разумный минимум для подобного смартфона. Отдельного упоминания заслуживает качественная аудиосистема с поддержкой **Dolby Mobile**. ПО здесь не самое свежее, но актуальное: творение Acer функционирует на **Android 4.0**.

ПОД ВОДОЙ

Cooler Master Seidon 240M

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Совместимые процессорные разъемы:** Intel LGA 2011/1366/1156/1155/1150/775, AMD Socket FM2/FM1/AM3+/AM3/AM2+/AM2
- **Материал радиатора:** алюминий
- **Формфактор радиатора:** 240 мм
- **Вентиляторы:** 2x 120-мм (600-2400 об/мин)
- **Уровень шума вентиляторов:** 19-40 дБ
- **Уровень шума помпы:** 25 дБ
- **Размеры радиатора:** 273x120x27 мм
- **Цена:** 3800 рублей

Жидкостное охлаждение перестало быть экзотикой: на рынке представлено немало комплексных СВО «местного применения», сочетающих в себе эффективность и простоту использования. **Cooler Master Seidon 240M** как раз одно из них. В состав новинки входят два ключевых элемента — теплосъемник и радиатор. Первый занимается отводом тепла от процессора, второй помогает охладить нагретую жидкость. Компоненты связаны между собой гофрированными трубками. Система замкнута и не нуждается в заправке.

Теплосъемник включает в себя помпу с фирменной производительностью и универсальный водоблок, совместимый со всеми современными процессорами, включая грядущие **Intel Haswell**. Радиатор выполнен из алюминия и обладает удвоенной относительно 120-мм решений длиной. Это хорошо сказывается на эффективности охлаждения и плохо на совместимости — не каждый корпус в состоянии приютить новинку. Seidon 240M комплектуется двумя 120-мм вентиляторами, которые крепятся к радиатору через антивибрационную рамку. Их скорость вращения регулируется автоматически, при этом уровень шума колеблется от 19 до 40 дБ. При желании радиатор можно оснастить двумя дополнительными «стодвадцатками».

ЧИСТОКРОВНЫЙ АНДРОИД

LG Nexus 4

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Формфактор:** сенсорный моноблок
- **Операционная система:** Android 4.2
- **Дисплей:** 4,7 дюйма (768x1280), ЖК (IPS), сенсорный, мультитач
- **Процессор:** Qualcomm Snapdragon APQ8064 (1,5 ГГц)
- **Оперативная память:** 2 ГБ
- **Встроенная память:** 8/16 ГБ
- **Камеры:** 1,3 Мп (передняя), 8 Мп (задняя, автофокус, вспышка)
- **Связь:** GSM 850/900/1800/1900 МГц, WCDMA 850/900/1700/1900/2100 МГц
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11n, Bluetooth 4.0, NFC
- **Навигация:** A-GPS
- **Разъемы:** micro-USB, 3,5-мм джек
- **Аккумулятор:** литиево-ионный, 2100 мАч
- **Размеры:** 13,4x6,9x0,9 см
- **Вес:** 139 г
- **Цена:** от 19 000 рублей

Формально **Google** не производит смартфонов. Компания вкладывает силы в разработку линейки **Nexus**, а непосредственный выпуск устройств поручает своим партнерам. В итоге новая, четвертая, версия смартфона прописалась под брендом **LG**.

В дизайне используется концепция «стеклянного сэндвича» — передняя и задняя панели сокрыты под **Gorilla Glass 2**. При этом тыльная часть испещрена декоративным узором, переливающимся на свету. Торцы выполнены из софттача и слегка скошены. Размеры и вес Nexus 4 соответствуют стандартам, предъявляемым к топовым смартфонам.

Спереди находится 4,7-дюймовый IPS-экран с разрешением 768x1280 и камера на 1,3 Мп. Кнопок нет — они эмулируются программно. Сзади ютится фотомодуль с автофокусом, вспышкой и сенсором на 8 Мп. На торцах — минимальный набор клавиш и разъемов, а также слот для micro-SIM.

Производительность на высоте. За вычисления отвечает мощный четырехъядерный процессор **Qualcomm APQ8064** (1,5 ГГц), дополненный 2 ГБ оперативки. А вот с постоянной памятью проблемы: емкость накопителя может составлять 8 или 16 ГБ, а поддержки флэш-карт не предусмотрено. Питается гуглофон от несъемного аккумулятора на 2100 мАч. Программная составляющая — новейшая **Android 4.2** в ее первозданном виде, то есть без кастомных графических оболочек и фирменного ПО.

Таким образом, **Nexus 4** — серьезный противник для сегодняшних флагманов. У себя на родине аппарат емкостью 16 ГБ оценивается в 10 000 рублей, что делает его абсолютным хитом. В России за аналогичную модель просят около 21 000 рублей, но конкурентов у нее все равно немного.

В НОГУ СО ВРЕМЕНЕМ

ASUS VivoBook S400CA

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 14 дюймов (1366x768), ЖК (TN), сенсорный, мультитач
- **Процессор:** Intel Core i7-3517U (1,9 ГГц)
- **Оперативная память:** 4 ГБ DDR3
- **Графика:** Intel HD 4000 (интегрированная)
- **Накопители:** 500 ГБ HDD + 24 ГБ SSD
- **Разъемы:** USB 3.0, 2x USB 2.0, HDMI, VGA, LAN, 3,5-мм джек
- **Беспроводная связь:** Wi-Fi 802.11n, Bluetooth 4.0
- **Аккумулятор:** литиево-полимерный
- **Дополнительно:** кардридер, веб-камера
- **Операционная система:** Windows 8
- **Размеры:** 33,9x23,9x2,1 см
- **Вес:** 1,8 кг
- **Цена:** 31 000 рублей

Сбалансированный рабочий ноутбук, заточенный под **Windows 8**, — именно так можно охарактеризовать **ASUS VivoBook S400CA**.

Новоявленный 14-дюймовый лэптоп относится к среднему классу, но выглядит дорого. Этому способствуют небольшие габариты и обилие металла, визуально скрадывающего толщину и добавляющего благородства. Основной материал корпуса — алюминий, пластиковым сделано лишь днище. Крышка с эффектом грубой шлифовки выкрашена в черный цвет, по центру красуется логотип ASUS. Набор разъемов включает в себя три USB, полноценные выходы HDMI и D-sub (VGA), складной сетевой порт и комбинированный аудиоразъем. Есть кардридер, но оптический привод отсутствует. Вес составляет скромные 1,8 кг.

Экран — это одновременно и сильная, и слабая сторона новинки. Он оснащен сенсорной панелью для работы с «Восьмеркой», и это плюс. Но разрешение у дисплея не выдающееся — 1366x768, а низкая максимальная яркость и глянцевое покрытие затрудняют использование вне помещений. Островная клавиатура отличается удобной раскладкой и малым ходом кнопок. Тачпад позаимствован у линейки **Zenbook**, что означает большую рабочую поверхность и отсутствие дискретных клавиш.

ASUS представила большое число модификаций лэптопа, список возможных процессоров варьируется от **Celeron** до **Core i7**. Старшая версия VivoBook S400CA, оцененная в 31 000 рублей, комплектуется энергоэффективным двухъядерником **Core i7-3517U**, 4 ГБ памяти, HDD на 500 ГБ и твердотельным накопителем на 24 ГБ, призванным ускорить работу операционной системы. Примечательно, что чипы ОЗУ распаяны непосредственно на системной плате, однако у ноутбука есть слот SO-DIMM на случай апгрейда.

ЗВУК ПОД КОНТРОЛЕМ

Тестирование игровой гарнитуры Turtle Beach Ear Force Sierra

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Материал:** пластик
- **Цвет:** черный, оранжевый
- **Тип гарнитуры:** 2.0 (виртуальный 5.1)
- **Частотный диапазон:** 20 — 20 000 Гц (наушники), 50 — 15 000 Гц (микрофон)
- **Дополнительно:** виртуализация объемного звука, игровые пресеты эквалайзера, пульт ДУ, поддержка нескольких источников звука, вывод на внешнюю акустику
- **Подключение:** USB 2.0; 3,5-мм джек, S/PDIF
- **Цена:** 12 000 рублей

Сколько должна стоить хорошая игровая гарнитура? Три, пять, шесть тысяч рублей? Turtle Beach вот считает, что не грех и все двенадцать заплатить! За что? Ответом стала **Ear Force Sierra**, брендированная модель **Call of Duty: Black Ops 2**.

Знакомимся

Сразу отметим, что, в отличие от большинства подобных железок, Sierra — это не старая модель с логотипами популярной игры, а самостоятельная разработка, не имеющая аналогов. Наушники выполнены в фирменных цветах титульного проекта Treyarch. Черный корпус и повсеместные вставки коричнево-оранжевого оттенка: строчка на оголовье, окантовка амбушюров, точки на матерчатом кабеле. Выглядит оригинально и стильно.

Не подвела и конструкция. Собрано все на совесть, из качественного, крепкого на вид пластика. К оголовью динамики подвешены через систему выдвигающихся коромысел. Степеней свободы две: в вертикальной плоскости чашечки ворочаются на девяносто градусов, в горизонтальной — на тридцать. Этого достаточно, чтобы посадить «ушки» на любую голову. Единственное, имейте в виду, что Sierra — закрытая модель с мощной звукоизоляцией. А это значит — никакой вентиляции и высокое давление на голову. Впрочем, привыкаешь к этому быстро, тем более что амбушюры сделаны из специальной пены, запоминающей форму.

Подключение

Работать Sierra может с компьютером, PlayStation 3, Xbox 360 и мобильным телефоном/планшетом. Традиционно для топовых представителей Turtle Beach подключиться к источникам не просто. Расписывать весь процесс не будем (скучная инструкция займет чуть ли не половину полосы), лишь отметим, что минимум придется использовать четыре кабеля, максимум — восемь. Понадобятся они, чтобы последовательно соединить наушники сначала с пультом ДУ, потом с сигнальным процессором, отдувающимся за технологии Dolby Laboratories, а затем уже с консолью или ПК. Сигнал с последнего может выводиться двумя способами при помощи аналогового или оптического кабеля. Если захотите подключить смартфон, надо будет задействовать еще один провод с 3,5-мм джеками, Xbox 360 — с 2,5-мм. Плюс к этому возможно выводить звук на внешние акустические системы 2.0; понятное дело, общаются они тоже не по воздуху.

Как ни странно, но после того, как все это собрано, запускать любимую игру еще рано — придется прочитать инструкцию о том, как все это работает. Дело в том, что Sierra поддерживает виртуальный «звук вокруг» и позволяет очень тонко его настраивать. Делается это с комплектного пульта ДУ (массивная конструкция длиной 12 см), основной его элемент — колесико, обрамленное оранжевой подсветкой. Оно отвечает за общую громкость и уровень каналов. Для путешествий между режимами назначены пять сенсорных кнопок: «перебор» виртуальных источников 5.1, выбор угла расположения колонок, отключение «суррауна» и микрофона и переход к общей настройке громкости. Играя этими параметрами, от Sierra можно получить идеальную картину практически для любой ситуации. Просто? Подождите, это еще не все.

Для полного счастья в Sierra зашито восемь пресетов эквалайзера, подготовленных силами Treyarch специально для CoD: Black Ops 2. Щелкать функции можно на лету, под каждую выделена собственная клавиша. Подвешено на них следующее: чистое/расширенное стерео, увеличение низких/высоких частот, автоматных очередей и взрывов, фокусировка на шагах, поднятие уровня «тихих» звуков, вроде перезарядки. По нажатии кнопки «Chat» (расположена у основания) пульт переключается в режим управления микрофоном, предоставляя еще восемь пресетов, в которые входят усиление речи говорящих (технология Chat Boost) и изменение вашего голоса (Voice Morphing).

Отметим, что пресеты можно изменить при помощи программы Advanced Sound Editor, скачиваемой с официального сайта. Редактор очень мощный, с кучей настроек, требующих определенных знаний. Но если задаться целью и освоить все возможности, то можно добиться потрясающих результатов.

Его величество звук

Тестировать гарнитуру уровня Sierra — задача не из легких. С учетом количества настроек и возможных вариантов их сочетаний на обзор всех режимов ушло бы страниц десять журнала, чего мы позволить себе не можем. По-

ФИРМЕННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Помимо необычного внешнего вида и оригинальных функций, Ear Force Sierra получили несколько интересных технологий, управляющих передачей голоса и защищающих наши уши. Расскажем о каждой подробнее, а начнем с работы над захватом звука.

Микрофон у Sierra качественный, на длинной удобной дужке и при этом съемный — наушники вполне можно использовать с обычным плеером и не быть похожим на связиста. За качество связи в Sierra отдуваются две нехарактерные для большинства гарнитур технологии. Первая называется Chat Boost. Под скромным названием скрывается собственная звуковая карта, интегрированная в систему управления Sierra. Смысл ее в том, что именно она берет на себя все обслуживание чат-канала, включая как захват, так и передачу речи. В то же время основные звуки игры идут с компьютерной аудиокарты. Преимущества такого подхода в том, что Sierra в реальном времени следит за уровнем обоих сигналов и, в случае если игра начинает забивать чат, поднимает уровень второго. Заодно Sierra может включить вам мониторинг своего голоса (Microphone Monitor), подавая вашу речь на наушники с минимальными задержками и тем самым облегчая восприятие беседы во время ожесточенного боя.

Ну и последнее, но не менее важное — Ear Guard with Blast Limiter. Громкие и резкие звуки автоматически приглушаются, если превышают определенный уровень, — в результате долгие забеги в Battlefield 3 утомляют не так сильно.

этому давайте так. Все вышеописанное работает и напрямую влияет на звук. Применительно к музыке лучше использовать стандартный стереорежим, в играх и фильмах — включать виртуализацию 5.1: динамики качественные и с позиционированием все отлично. Что же касается пресетов эквалайзера, то их стоит применять по ситуации. Нравятся завышенные басы — жмите «двоечку», хотите слышать каждый шаг противника — «семерку». Если освоиться, то здорово помогает.

По поводу качества звука скажем, что, как и любые дорогие наушники, раскрывается Sierra исключительно с качественной звуковой картой, которая сможет обеспечить ровный, не приукрашенный сигнал. В таком случае гарнитура действительно «звучит» и по характеру напоминает Sennheiser: плотный саунд с выраженными высокими и средними частотами. В музыке это означает проработанный вокал и гитары. В фильмах — четкую речь, хорошо различимые спецэффекты и точное позиционирование.

Про игры расскажем отдельно. Наушники у нас пробыли около месяца, и за это время автор успел наиграться не только в Call of Duty: Black Ops 2 и Battlefield 3, но и пройти все сезоны Walking Dead.

Начнем с того, что характер звука реально можно подогнать под любые требования — насытить сцену взрывами или, наоборот, убрать всю утомляющую долбежку. Крайне порадовал и высокий уровень позиционирования. Динамики настолько точно раскидывают источники, что в шутерах часто вообще перестаешь обращать внимание на мини-карту и выходишь на противников исключительно по звукам шагов или стрельбы. Помогают этому режимы усиления. Конечно, общее впечатление от них портится — вся фоновая озвучка уходит на дальний план, а некоторые эффекты превращаются в треск, — но зато положение оппонентов выделяется на раз.

Положительные эмоции оставила и затяжная сессия в Walking Dead. С Sierra игра превратилась в хорошо поставленный фильм, который смотришь в большом кинотеатре в окружении десятка колонок. Качество фоновой музыки — выше всяких похвал, а речь чистая и не смешивается со спецэффектами.

●●●

Новая модель Turtle Beach — это однозначно «Крутая железка». Такое ощущение, что инженеры вложили в эти наушники все, что знали о звуке, технологиях виртуализации и настройках частот. Получилось громоздко, местами не совсем понятно (это мы на управление намекаем), но очень здорово. Стоит ли это 12 000 рублей? Затрудняемся ответить — подобного функционала еще никто не предлагал, так что и сравнивать не с чем. Но, если вы решитесь на покупку, жалеть о потраченных деньгах не придется. ● ***Дмитрий Колганов***

+ ПЛЮСЫ +

+ высокое качество звука
+ огромное количество настроек
+ поддержка «звука вокруг»
+ качественная сборка
+ съемный микрофон

— МИНУСЫ —

- высокая цена
- очень много проводов
- неочевидная схема управления

КРОВАВЫЙ СПОРТ

Тестирование игровой мышки Razer Taipan

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип:** проводная
- **Интерфейс:** USB 2.0
- **Материал:** пластик
- **Сенсор:** гибридный, 8200 dpi
- **Кнопки:** 2 основных, 6 дополнительных, колесико-кнопка
- **Частота опроса:** 1000 Гц
- **Размеры:** 12,4x6,3x3,6 см
- **Вес:** 132 г
- **Цена на январь 2013 года:** 2900 рублей

Razer редко выпускает классические симметричные мышки, предпочитая им эргономичные модели, подходящие только правшам или левшам. Однако в конце 2012 года дизайнеров как прорвало. В продаже появились сразу два «зеркальных» грызуна — экстравагантный **Ouroboros** с изменяемой геометрией и элегантный **Taipan**. Первый до нашей редакции пока не добрался, а вот со вторым мы успели провести пару недель и готовы поделиться впечатлениями.

Необычный дизайн

Внешне Taipan напоминает футуристический спорткар с широким капотом и зауженной задней частью. Впечатление усиливает пара декоративных воздухозаборников по бокам от провода и острые крылья на верхних кромках.

Форма у устройства необычная: низкий перед, высокий горб посередине и осиная талия. По словам самой Razer, в создании дизайна принимали участие ведущие киберспортсмены и ложиться Taipan должна в руку любых размеров и подходить под каждый из трех основных хватов. С первым утверждением согласимся, со вторым — нет. Да, для пальцевого или когтевого метода новинка идеальна: по бокам есть прорезиненные углубления, уверенно удерживающие пальцы. Однако комфортно расположить на спинке всю ладонь лично у нас не получилось — оказалось, что некуда девать мизинец. Впрочем, для кого-то это не критично, так что в минусы записывать не будем.

А вот на материалы корпуса придется пожаловаться. Мы не знаем почему, но с 2012 года Razer отказалась от софттач в пользу обычного шершавого пластика. Из-за этого мышки стали выглядеть не только проще, но и по-другому ощущаться. Касаться мягкой пластмассы было гораздо приятнее. Плюс софттач меньше грелся и быстрее остывал — рука потела не так сильно.

Управление

Кнопок у Taipan — необходимый минимум. Переключатели dpi перед скроллом, по паре клавиш под большой палец с каждой из сторон и два клика. Последние по бокам зажаты пластиковой окантовкой, что для Razer не характерно, обычно эти элементы занимали всю доступную площадь. К счастью, на отзывчивость нововведение не повлияло: усилие, нужное для нажатия, выверено идеально.

За перемещениями устройства следит знакомая нам система 4G Dual Sensor сразу с двумя датчиками — оптическим и лазерным с суммарным разрешением 8200 dpi. По опыту можем сказать, что работает тандем стабильно, принимает любые поверхности и умеет отключаться при отрыве от коврика, когда вы переносите руку.

Для работы мышке надо совсем немного: воткнул USB в компьютер, и вперед. Однако для полной отдачи надо ставить программное обеспечение, **Razer Synapse 2.0**, скачиваемое с официального сайта. Софт сделан на совесть, освоить его не составит труда. В пяти закладках скрываются параметры сенсора, управление подсветкой (колесико и логотип на спинке), калибровка по размеру коврика, переназначение *всех* клавиш и редактор макросов. Инструменты все простые, эффективные, и пренебрегать ими не стоит. Тем более что Synapse 2.0 хранит все настройки в облаке, а значит, они доступны из любой точки мира и, что самое приятное, могут быть перенесены на другие мышки Razer.

Чисто игровая

На практике Taipan проявила себя двояко. Если практически все мыши Razer мы обычно признавали универсальными, то с новинкой этого не будет. Перед нами чисто игровая модель, да еще и требующая шутерной крови. Заточенность под пальцевой и когтевой хваты вкупе с небольшим весом и низким профилем располагают к быстрым динамичным играм. Грызун буквально летает по коврику, в точности повторяя движения вашей руки. Не знаем, возможно, это совпадение, но переход на Taipan с нашей редакционной Naga Epic увеличил среднее количество фрагов процентов на двадцать. С Taipan реально получается быстрее реагировать на происходящее вокруг, четче выцеливать врагов и посылать в их сторону тучи свинцовых подарков. Возможно, свою роль в этом сыграли и потрясающе отзывчивые клики, которым для нажатия хватает минимальной нагрузки. В любом случае в шутерах Taipan оказалась выше всяких похвал. А вот про более спокойные игры этого не скажешь. Те же MMO или квесты располагают к более размеренным, размашистым пасам, и Taipan тут не очень удобен — руку не расслабишь.

• • •

В начале статьи мы сравнили Taipan со спортивным автомобилем — и, похоже, не зря. В жизни этот грызун ведет себя как настоящий спорткар. Вроде бы салон комфортный, сидеть удобно и приятно, однако ездить по дорогам общего пользования на нем, что называется, не в кайф. Он требует гоночной трассы, резких поворотов и стремительных ускорений на прямой. С Taipan то же самое. Рабочий стол и квесты — не его стихия, ему подавай шутеры, стрельбу и побольше фрагов. ● *Дмитрий Колганов*

+ ПЛЮСЫ +

+ хорошо лежит в руке
+ удобное ПО
+ отлично подходит для шутеров

— МИНУСЫ —

– не располагает к офисной работе

РЕВОЛЮЦИЯ

Тестирование планшета Ritmix RMD-1026

Вот бывает же так — заказываешь на тесты, казалось бы, рядовое устройство, а тут бац! И маленькая революция в жанре. Думаете, что же такого нам смог предложить 10-дюймовый планшет за 7000 рублей? Все очень просто — комфортную работу без тормозов.

Встречаем

Начнем с внешнего вида. Сделан **Ritmix RMD-1026** качественно. Задняя часть — цельный кусок металла с аккуратными прорезями под камеру, динамик, кнопки и слоты. Лицевую сторону оккупировал дисплей, обрамленный тонкой, чуть больше сантиметра, черной рамкой.

Держать модель удобно. Грани скруглены и не впиваются в ладонь, а вес — современный стандарт, 650 граммов. Еще один плюс: в вертикальном положении планшет реально обхватить одной рукой — отличное подспорье при чтении; к примеру, iPad так не взять, широковат он.

Клавиш у RMD-1026 минимум — качелька громкости да питание. Зато разъемов хватает. Тут и пара micro-USB для соединения с компьютером и подключения USB-хоста, и mini-HDMI, и 3,5-мм джек под наушники, и слот под карты micro-SD объемом до 32 ГБ. Причем скомпоновано все грамотно: даже если занять все контакты, провода друг другу не помешают.

За изображение в RMD-1026 отвечает 10,1-дюймовая IPS-матрица разрешением 1280x800. Особых огрехов мы за ней не заметили. Немного неравномерная подсветка, невысокая контрастность, ну и небольшая нехватка плавности переходов между оттенками. Впрочем, видно это только при прямом сравнении с куда более дорогим iPad 3 с Retina-дисплеем. По-хорошему, претензий к картинке нет: углы обзора широкие, цвета насыщенные, яркость настраивается в широких пределах.

Что касается остальных возможностей, то для бюджетной таблетки они стандартны. Есть две камеры — на 0,3 и 2 Мп, качество съемки восторга не вызывает, но для общения в Skype сгодится. Динамик один, но громкий, посмотреть вечером фильм не вопрос. Скорость передачи данных по USB средняя — 4-6 МБ/с. Есть USB-хост, принимающий как флэшки и внешние HDD, так и 3G-модемы. Батарея по современным меркам скромная — всего 6000 мАч. Где же обещанная революция? А она внутри, в железе.

Дела железные

Ранее подобные RMD-1026 модели оснащались исключительно одноядерными камнями. В ходу были два чипа: **Rockchip R2918** и **Boxchip A10**. Оба строились на базе ARM Cortex A8 и похвастаться могли только интегрированной поддержкой популярных видеокодеков (в высоких разрешениях фильмы шли без подтормаживаний). Во всем остальном эти кристаллы были, мягко говоря, не очень. Да что уж там, тормозило абсолютно все, начиная с главного меню и заканчивая браузером. Про игры вообще молчим, даже Angry Birds шла «рывками».

С RMD-1026 все эти ужасы остались в прошлом. Новичок получил свежий кристалл **Rockchip RK3066**. А это уже два современных ядра ARM Cortex A9, работающих на частоте 1,6 ГГц. Прибавку в скорости ощущаешь с первых же минут. Рабочий стол Android 4.1 листается с минимальным лагом, программы стартуют практически мгновенно, странички грузятся как на обычном ноутбуке, скролятся без раздражающих скачков и нормально отображают встроенные видеоролики. Конечно, подзагрузки бывают, да и сайты, под завязку набитые видео с YouTube, заставляют систему задуматься, но по сравнению с тем, как вели себя образцы прошлого поколения, — это уже мелочи.

Поднаторел Rockchip и в других дисциплинах. С видео вообще никаких проблем; если R2918 плохо справлялся с масштабированием роликов низкого разрешения, то сейчас все как по маслу. Лучше стало и с играми. Простейшие проекты уровня Angry Birds теперь идут действительно плавно, плюс стали нормально запускаться тяжелые 3D-игры: Asphalt 7 и The Bard's Tale пошли без тормозов. Спасибо за это новой графике Mali-400 MP4 — четыре ядра, близких по мощности к NVIDIA Tegra 3.

●●●

Буквально пару месяцев назад обзоры про бюджетные планшеты мы заканчивали примерно так: таблетка хорошая, умеет все, что и старшие собратья, но при покупке готовьтесь к тормозам. Сегодня мы можем все это повторить, но без оглядки на последний пункт. Производительности двухъядерного Rockchip реально хватает для комфортной работы.

Что же касается нашего испытуемого, то к нему никаких претензий. Ritmix RMD-1026 — добротно собранный аппарат с приятным оформлением, продуманной эргономикой и неплохой комплектацией, включающей в себя папку-чехол. Для цены в 7000 рублей — отличный вариант. ● *Дмитрий Колганов*

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 10,1 дюйма (1280x800), ЖК, сенсорный, мультитач
- **Операционная система:** Android 4.1
- **Процессор:** Rockchip RK3066 (1,6 ГГц, два ядра ARM Cortex A9)
- **Видеоядро:** Mali-400 MP4 (300 МГц, 4 ядра)
- **Оперативная память:** 1 ГБ DDR3
- **Встроенная память:** 8 ГБ
- **Поддержка карт памяти:** micro-SD (до 32 ГБ)
- **Камеры:** передняя — 0,3 Мп, задняя — 2 Мп
- **Разъемы:** 2x micro-USB, mini-HDMI, 3,5-мм джек
- **Беспроводной модуль:** Wi-Fi 802.11n
- **Аккумулятор:** 6000 мАч
- **Размеры:** 26,3x17,5x1,2 см
- **Вес:** 650 г
- **Цена на январь 2013 года:** 7000 рублей

+ ПЛЮСЫ +

+ хорошая сборка
+ много разъемов
+ поддерживает видео вплоть до 1080p
+ разумная цена
+ отличная производительность

— МИНУСЫ —

– скромный аккумулятор
– низкая скорость передачи данных по USB
– нет версии с Bluetooth и 3G

РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Семь новейших игровых конфигураций на любой вкус и кошелек

Артур Джангиров

Ушедший месяц не принес ничего нового. На CES 2013 никаких анонсов процессоров, видеокарт, оперативной памяти и прочего железного счастья. Не особо изменились и цены — где-то прибавилось, где-то убавилось. В общем, без сюрпризов и переворотов: железо все знакомое, но таблицы чуть-чуть другие.

Основные изменения этого месяца

- Процессор в конфигурации «Дешево и сердито» на базе **AMD** «дорос» до четырехъядерного **FX-4170**. А доплатив всего 500 рублей, можно взять шестиядерный **FX-6300**.

- Обновленные материнские платы **ASUS M5A97 R2.0** и **M5A99FX PRO R2.0** получили поддержку ядер **AMD Vishera** и могут похвастаться приличным набором портов и интерфейсов.

- В эпоху рассвета ЭЛТ-мониторов большинство из нас мечтало о мониторах **ViewSonic**. Похоже, компания намерена вернуть былую славу, выпуская все более интересные модели. Например, 27-дюймовый дисплей **VX2770SMH-LED** на базе матрицы SuperClear IPS отличается высоким уровнем контрастности и временем отклика GtG в 7 мс.

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ

ЦП: Intel Core i7-3970X Extreme Edition (Sandy Bridge-E, Socket LGA2011, 3,5 ГГц, L2-кэш 1,5 МБ, L3-кэш 15 МБ)	33 250
Кулер: Noctua NH-D14 SE2011 (алюминий+медь, 14 см, 900-1200 об/мин, 13,2-19,6 дБ)	3190
Системная плата: ASUS Rampage IV Extreme (eATX, LGA2011, Intel X79, 8x DDR3-1066/1333/2133/2400 до 64 ГБ, 5x PCIe x16, PCIe x1, 6x SATA 2, 4x SATA Rev. 3, 2x PS/2, 8x USB 2.0, 4x USB 3.0, 2x eSATA, S/PDIF-out, LAN, аудио)	12 470
Память: 8x 8 ГБ DDR3-2133 МГц Corsair Dominator Platinum (CMD64GX3M8A2133C9)	28 520
Видеокарты: 2x ASUS GTX690-4GD5 (NVIDIA GeForce GTX 690, 915-1019/6008 МГц, 4 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 3x DVI, Mini DisplayPort)	65 720
SSD: 480 ГБ Corsair Force GT CSSD-F480GBGT-BK (SATA Rev. 3, запись — 525 МБ/с, чтение — 555 МБ/с)	14 250
Жесткие диски: 2x 4 ТБ Western Digital RE WD4000FYYZ (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ) в режиме RAID1	24 100
Дисковод: ASUS BW-12B1LT/BLK/G/AS (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL, BD-ROM/R/RE, DL)	3 680
Корпус: Lian Li PC-V2120 Black (Full Tower, ATX, 3x 140 мм, 2x 120 мм, 4x USB 3.0, eSATA, аудио)	16 250
Блок питания: SilverStone SST-ST1500 (ATX, 1500 Вт, 135 мм, 20+4-pin, 4x 8-pin, 4x 6-pin)	9130
Клавиатура + мышь: Razer BlackWidow Ultimate Stealth Edition (пров., подсветка, 104 осн. + 5 доп. клавиш, USB-хаб); Razer Naga 2012 (17 кнопок, 5600 dpi, лазерная, проводная)	9250
Звуковая карта: ASUS ROG Xonar Phoebus (24 бит, 192 кГц, 118 дБ)	6290
Колонки: Edifier S550 (5.1, 5x 32 Вт + 120 Вт, 85 дБ, 20-20 000 Гц)	16 810
Мониторы: 3x ASUS VG278H (LED, TN, 27 дюймов, 1920x1080, 2 мс, 300 кд/м², D-sub (VGA), 2x DVI, HDMI, колонки 2x 3 Вт, NVIDIA 3D Vision 2)	72 300
Со всеми наворотами:	**315 210**

ДО 35 000 РУБЛЕЙ

ЗАЙМИ, НО КУПИ!

ЦП: AMD FX-8320 (Vishera, Socket AM3+, 3,5 ГГц, L2-кэш 8 МБ, L3-кэш 8 МБ)	5400
Кулер: Titan Fenrir EVO TTC-NK85TZ/CS2(RB) (алюминий + медь, 120 мм, 800-2200 об/мин, 15-35 дБ)	1220
Системная плата: ASUS M5A99FX PRO R2.0 (ATX, Socket AM3+, AMD 990FX, 4x DDR3-1066/1333/1600/1866/2133 до 32 ГБ, 4x PCIe x16, PCIe x1, PCI, 7x SATA Rev. 3, 2x PS/2, 8x USB 2.0, 2x USB 3.0, eSATA, LAN, S/PDIF-out, аудио)	4530
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1866 МГц Corsair Vengeance (CMZ8GX3M2A1866C9R)	1580
Видеокарта: Gigabyte GV-N670WF2-2GD (NVIDIA GeForce GTX 670, 941-1018/6008 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	12 950
Жесткий диск: 2 ТБ Seagate Barracuda ST2000DM001 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	3010
Дисковод: ASUS DRW-24B5ST (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	790
Корпус: Aerocool Mechatron Black (ATX, 200 мм, 120 мм, 2x USB 3.0, аудио, подсветка)	3100
Блок питания: Aerocool VP-750 (750 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 2x 6+2-pin)	2140
Системный блок:	**34 720**
Мышь: Logitech G9x (5700 dpi, лазерная, проводная)	1950
Клавиатура: Logitech Gaming Keyboard G19 (проводная, 104 основных + 27 дополнительных клавиш, подсветка, USB-хаб, ЖК-дисплей)	4600
Колонки: SVEN IHOO MT 5.1P (5.1, 5x 20 Вт + 50 Вт, 80 дБ, 40-22 000 Гц)	6340
Монитор: ASUS VK278Q (TN, 27 дюймов, 1920x1080, 2 мс, 300 кд/м², D-sub (VGA), DVI, HDMI, DisplayPort, веб-камера, PiP, стереоколонки 2x 3 Вт)	12 200
Системный блок и периферия:	**59 810**
Замена ЦП: AMD FX-8350 (Vishera, Socket AM3+, 4 ГГц, L2-кэш 8 МБ, L3-кэш 8 МБ)	1680
Замена видеокарты: ASUS GTX680-DC2O-2GD5 (NVIDIA GeForce GTX 680, 1019-1084/6008 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	6900
SSD: 128 ГБ Transcend TS128GSSD720 (SATA Rev. 3, зап. — 540 МБ/с, чт. — 560 МБ/с)	3910
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1)	2450
Со всеми наворотами:	**74 750**

ЗАЙМИ, НО КУПИ!

ЦП: Intel Core i5-3570K (Ivy Bridge, Socket LGA1155, 3,4 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 6 МБ)	7250
Кулер: Titan Fenrir EVO TTC-NK85TZ/CS2(RB) (алюминий + медь, 120 мм, 800-2200 об/мин, 15-35 дБ)	1220
Системная плата: ASUS P8Z77-V LE (ATX, Socket LGA1155, Intel Z77, 4x DDR3-1066/1333/1600/1866/2133/2400/2800 до 32 ГБ, 3x PCIe x16, 2x PCIe x1, 2x PCI, 4x SATA 2, 3x SATA Rev. 3, PS/2, 2x USB 2.0, 4x USB 3.0, LAN, D-sub (VGA), DVI, HDMI, DisplayPort, аудио)	4530
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1866 МГц Corsair Vengeance (CMZ8GX3M2A1866C9R)	1580
Видеокарта: Gigabyte GV-N670WF2-2GD (NVIDIA GeForce GTX 670, 941-1018/6008 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	12 950
Жесткий диск: 2 ТБ Seagate Barracuda ST2000DM001 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	3010
Дисковод: ASUS DRW-24B5ST (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	790
Корпус: Aerocool Xpredator X1 Devil Red Edition (ATX, 2x 120 мм, 2x USB 3.0, аудио)	2020
Блок питания: Aerocool VP-750 (750 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 2x 6+2-pin)	2140
Системный блок:	**35 490**
Мышь: Logitech G9x (5700 dpi, лазерная, проводная)	1950
Клавиатура: Logitech Gaming Keyboard G105 (проводная, подсветка, 114 основных + 10 дополнительных клавиш)	4600
Колонки: Edifier R2700 (2.0, 2x 64 Вт, 20-20 000 Гц, 85 дБ)	6860
Монитор: ViewSonic V3D245 (LED, TN, 24 дюйма, 1920x1080, 2 мс, 250 кд/м², D-sub (VGA), DVI, HDMI, выход на наушники, поддержка 3D, очки в комплекте, динамики 2x 1,5 Вт)	12 500
Системный блок и периферия:	**61 400**
Замена ЦП: Intel Core i7-3770K (Ivy Bridge, Socket LGA1155, 3,5 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 8 МБ)	3510
Замена видеокарты: ASUS GTX680-DC2O-2GD5 (NVIDIA GeForce GTX 680, 1019-1084/6008 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	6900
SSD: 128 ГБ Transcend TS128GSSD720 (SATA Rev. 3, зап. — 540 МБ/с, чт. — 560 МБ/с)	3910
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1)	2450
Со всеми наворотами:	**78 170**

ДЕШЕВО И СЕРДИТО AMD

ДО 20 000 РУБЛЕЙ

ЦП: AMD FX-4170 (Zambezi, Socket AM3+, 4,2 ГГц, L2-кэш 4 МБ, L3-кэш 8 МБ)	3750
Кулер: Deepcool Gammax 200 (алюминий + медь, 92 мм, 900-2200 об/мин, 17,8-34,6 дБ)	450
Системная плата: ASUS M5A97 R2.0 (ATX, Socket AM3+, AMD 970/SB850, 4x DDR3-1066/1333/1600/1866/2133 до 32 ГБ, 2x PCIe x16, 2x PCIe x1, 2x PCI, 6x SATA Rev. 3, 2x PS/2, 6x USB 2.0, 2x USB 3.0, S/PDIF-out, LAN, аудио)	2600
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Corsair Vengeance (CMZ8GX3M2A1600C9)	1320
Видеокарта: Gigabyte GV-R785OC-2GD (AMD Radeon HD 7850, 975/4800 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 2x Mini DisplayPort)	6120
Жесткий диск: 1 ТБ Seagate Barracuda ST31000524AS (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 32 МБ)	2250
Дисковод: ASUS DRW-24B5ST (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	790
Корпус: Gigabyte GZ-X6B (ATX, 120 мм, 2x USB 2.0, аудио)	1400
Блок питания: OCZ CoreXStream CXS500W (550 Вт, 120 мм, 20+4-pin, 4+4-pin, 6+2-pin, 6-pin, 2x 4-pin, 4x SATA, FDD)	1510
Системный блок:	**20 190**
Мышь: A4Tech XL-750MK (600-3600 dpi, лазерная, проводная)	640
Клавиатура: A4-Tech A4-X7-G800V (проводная, 104 осн. + 22 доп. клавиши)	630
Колонки: Jetbalance Jb-345 (2.0, 2x 18 Вт, 20-20 000 Гц)	1600
Монитор: ASUS VS247H (LED, TN+Film, 23,6 дюйма, 1920x1080, 5 мс, 300 кд/м², D-sub (VGA), DVI, HDMI, выход на наушники)	7250
Системный блок и периферия:	**30 310**
Замена ЦП: AMD FX-6300 (Vishera, Socket AM3+, 3,5 ГГц, L2-кэш 6 МБ, L3-кэш 8 МБ)	520
Замена видеокарты: Gigabyte GV-N66TWF2-2GD (NVIDIA GeForce GTX 660 Ti, 941-1019/6008 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	3400
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Corsair Vengeance (CMZ8GX3M2A1600C9)	330
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1)	2450
Со всеми наворотами:	**37 010**

ДЕШЕВО И СЕРДИТО intel

ДО 20 000 РУБЛЕЙ

ЦП: Intel Core i3-3220 (Ivy Bridge, Socket LGA1155, 3,3 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 3 МБ)	3760
Кулер: Cooler Master X Dream i117 (алюминий + медь, 95 мм, 1800 об/мин, 19 дБ)	490
Системная плата: ASRock ZH77 Pro3 (ATX, Socket LGA1155, Intel H77, 4x DDR3-1066/1333/1600 до 32 ГБ, 2x PCIe x16, PCIe x1, 2x PCI, 2x SATA Rev. 3, 4x SATA 2, PS/2, 2x USB 2.0, 4x USB 3.0, LAN, D-sub (VGA), HDMI, аудио)	2520
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Corsair Vengeance (CMZ8GX3M2A1600C9)	1320
Видеокарта: Gigabyte GV-R785OC-2GD (AMD Radeon HD 7850, 975/4800 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 2x Mini DisplayPort)	6120
Жесткий диск: 1 ТБ Seagate Barracuda ST31000524AS (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 32 МБ)	2250
Дисковод: ASUS DRW-24B5ST (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	790
Корпус: Gigabyte GZ-X6B (ATX, 120 мм, 2x USB 2.0, аудио)	1400
Блок питания: OCZ CoreXStream CXS500W (550 Вт, 120 мм, 20+4-pin, 4+4-pin, 6+2-pin, 6-pin, 2x 4-pin, 4x SATA, FDD)	1510
Системный блок:	**20 160**
Мышь: A4Tech XL-750H (600-3600 dpi, лазерная, проводная)	640
Клавиатура: A4-Tech A4-X7-G800V (проводная, 104 осн. + 22 доп. клавиши)	630
Колонки: Jetbalance Jb-444 (2.1, 2x 9 Вт + 12 Вт, 70 дБ, 50-20 000 Гц)	1820
Монитор: ViewSonic V3D231 (LED, TN+Film, 23 дюйма, 1920x1080, 2 мс, 250 кд/м², D-sub (VGA), DVI, HDMI, выход на наушники, поддержка 3D, очки в комплекте)	9100
Системный блок и периферия:	**32 350**
Замена ЦП: Intel Core i5-3570K (Ivy Bridge, Socket LGA1155, 3,4 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 6 МБ)	3490
Замена видеокарты: Gigabyte GV-N66TWF2-2GD (NVIDIA GeForce GTX 660 Ti, 941-1019/6008 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	3400
Замена памяти: 2x 4 ГБ DDR3-1866 МГц Corsair Vengeance (CMZ8GX3M2A1866C9B)	330
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1)	2450
Со всеми наворотами:	**42 020**

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ AMD

ДО 25 000 РУБЛЕЙ

ЦП: AMD FX-6300 (Vishera, Socket AM3+, 3,5 ГГц, L2-кэш 6 МБ, L3-кэш 8 МБ)	4270
Кулер: Deepcool Iceedge 400 XT (алюминий + медь, 92 мм, 900-2200 об/мин, 17,8 - 28,1 дБ)	920
Системная плата: ASUS M5A97 R2.0 (ATX, Socket AM3+, AMD 970/SB850, 4x DDR3-1066/1333/1600/1866/2133 до 32 ГБ, 2x PCIe x16, 2x PCIe x1, 2x PCI, 6x SATA Rev. 3, 2x PS/2, 6x USB 2.0, 2x USB 3.0, S/PDIF-out, LAN, аудио)	2600
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Corsair Vengeance (CMZ8GX3M2A1600C9)	1320
Видеокарта: Gigabyte GV-N66TWF2-2GD (NVIDIA GeForce GTX 660 Ti, 941-1019/6008 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	9520
Жесткий диск: 1 ТБ Seagate Barracuda ST31000524AS (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 32 МБ)	2250
Дисковод: ASUS DRW-24B5ST (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	790
Корпус: Gigabyte GZ-G1 Plus (ATX, 3x 120 мм, 80 мм, 2x USB 3.0, 2x USB 2.0, аудио)	2020
Блок питания: Aerocool Strike-X 600 (600 Вт, 120 мм, 20+4-pin, 4+4-pin, 2x 6+2-pin)	2100
Системный блок:	**25 790**
Мышь: Oklick HUNTER (3600 dpi, лазерная, проводная)	1550
Клавиатура: Logitech Gaming Keyboard G110 (пров., 104 осн. + 25 доп. клавиш, подсветка, USB-хаб)	2550
Колонки: Edifier R2000T (2.0, 2x 30 Вт, 38-20 000 Гц, 95 дБ)	4160
Монитор: BenQ GL2750HM (LED, TN, 27 дюймов, 1920x1080, 2 мс, 300 кд/м², 1200:1, D-sub (VGA), DVI, HDMI, стереоколонки 2x 2 Вт)	9650
Системный блок и периферия:	**43 700**
Замена ЦП: AMD FX-8320 (Vishera, Socket AM3+, 3,5 ГГц, L2-кэш 8 МБ, L3-кэш 8 МБ)	1130
Замена видеокарты: Gigabyte GV-N670WF2-2GD (NVIDIA GeForce GTX 670, 941-1018/6008 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	3430
SSD: 120 ГБ KINGMAX SMP35 (SATA Rev. 3, запись — 520 МБ/с, чтение — 550 МБ/с)	3170
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1)	2450
Со всеми наворотами:	**53 880**

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ intel

ДО 25 000 РУБЛЕЙ

ЦП: Intel Core i3-3240 (Ivy Bridge, Socket LGA1155, 3,4 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 3 МБ)	4320
Кулер: Deepcool Iceedge 400 XT (алюминий + медь, 92 мм, 900-2200 об/мин, 17,8 - 28,1 дБ)	920
Системная плата: ASRock ZH77 Pro3 (ATX, Socket LGA1155, Intel H77, 4x DDR3-1066/1333/1600 до 32 ГБ, 2x PCIe x16, PCIe x1, 2x PCI, 2x SATA Rev. 3, 4x SATA 2, PS/2, 2x USB 2.0, 4x USB 3.0, LAN, D-sub (VGA), HDMI, аудио)	2550
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Corsair Vengeance (CMZ8GX3M2A1600C9)	1320
Видеокарта: Gigabyte GV-N66TWF2-2GD (NVIDIA GeForce GTX 660 Ti, 941-1019/6008 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	9520
Жесткий диск: 1 ТБ Seagate Barracuda ST31000524AS (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 32 МБ)	2250
Дисковод: ASUS DRW-24B5ST (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	790
Корпус: Aerocool Value X-Warrior (ATX, 2x 120 мм, 2x USB 2.0, аудио)	1920
Блок питания: Aerocool Strike-X 600 (600 Вт, 120 мм, 20+4-pin, 4+4-pin, 2x 6+2-pin)	2130
Системный блок:	**25 720**
Мышь: Oklick HUNTER (3600 dpi, лазерная, проводная)	1550
Клавиатура: Logitech Gaming Keyboard G510 (пров., 104 осн. + 18 доп. клавиш, подсветка, USB-хаб)	2850
Колонки: Microlab FC 730 (5.1, 84 Вт, 30-20 000 Гц, 70 дБ, пульт ДУ)	5220
Монитор: ViewSonic VX2770SMH-LED (LED, IPS, 27 дюймов, 1920x1080, 7 мс, 250 кд/м², D-Sub (VGA), DVI, HDMI, аудио)	10 990
Системный блок и периферия:	**46 330**
Замена ЦП: Intel Core i5-3570K (Ivy Bridge, Socket LGA1155, 3,4 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 6 МБ)	2930
Замена видеокарты: Gigabyte GV-N670WF2-2GD (NVIDIA GeForce GTX 670, 941-1018/6008 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	3430
SSD: 120 ГБ KINGMAX SMP35 (SATA Rev. 3, запись — 520 МБ/с, чтение — 550 МБ/с)	3170
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1)	2450
Со всеми наворотами:	**58 310**

ВООРУЖЕН И ОЧЕНЬ ОПАСЕН

В нашем монументальном ежегодном конкурсе на угадывание игровой атрибутики в общей сложности приняло участие более 1369 человек (еще 21 письмо пришло после официального завершения конкурса, и поэтому в розыгрыше они не участвовали).

При том, что задание в этот раз, на наш взгляд, получилось чуть более сложным, чем в прошлом году, правильных ответов было больше. Обидно, что некоторые срезались всего на одной-двух позициях. Причем ошибки допускали иногда там, где, казалось бы, и ошибиться невозможно. Но были, разумеется, и те, кто угадал все оружие идеально верно.

ПРАВИЛЬНЫЕ ОТВЕТЫ

1. Айзек Кларк (Dead Space)
2. Артем (Metro 2033)
3. Большой Папочка (BioShock)
4. Бэтмен (Arkham City)
5. Геральт (The Witcher)
6. Гордон Фримен (Half-Life)
7. Данте (DMC)
8. Джозеф Капелли (Resistance 3)
9. Коннор (Assassin's Creed 3)
10. Король-лич (Warcraft 3)
11. Кратос (God of War)
12. Линк (The Legend of Zelda)
13. Маркус Феникс (Gears of War)
14. Медик (Team Fortress 2)
15. Нарико (Heavenly Sword)
16. Пророк (Crysis 3)
17. Сквалл (Final Fantasy VIII)
18. Смерть (Darksiders 2)
19. Челл (Portal)
20. Шепард (Mass Effect)
21. Нерон (DMC 4)
22. Лайтнинг (FF XIII)
23. Мастер Чиф (Halo)
24. Макс Пэйн (Max Payne 3)
25. Довакин (Skyrim)
26. Байонетта (Bayonetta)
27. Грейсон Хант (Bulletstorm)
28. Клауд (FF VII: Crisis Core)
29. Дариус Мейсен (Red Faction: Armageddon)
30. Дюк Нюкем (Duke Nukem)
31. Саб-Зиро (Mortal Kombat)
32. Джульетта Старлинг (Lollipop Chainsaw)
33. Хитмен (Hitman Absolution)
34. Пирамидоголовый (Silent Hill)
35. Майлз Кило (Syndicate)
36. Натан Спенсер (Bionic Commando)
37. Хайден Тенно (Dark Sector)
38. Джеки Эстакадо (Darkness 2)
39. Трэвис Тачдаун (No More Heroes)
40. Гэт (Zeno Clash)

НАШИ ПРИЗЫ

ASUS®
Inspiring Innovation • Persistent Perfection

1 МЕСТО

Топовая видеокарта ASUS GTX660Ti DC2.

Система охлаждения с технологией «прямого контакта» между медными тепловыми трубками и графическим процессором обеспечивает более низкую температуру и уровень шума. Цифровая система питания DIGI+ обладает повышенной эффективностью и обеспечивает стабильное напряжение с возможностью точной настройки. Повышенные частоты графического процессора позволяют наслаждаться лучшими играми на максимальных настройках.

НИКОЛАЙ SHARK

2 МЕСТО

Неттоп ASUS EB1007P.

Процессор — Intel Atom D425 1.8 ГГц. Чипсет — Intel NM10. 1 Гб оперативной памяти. 320 Гб SATA II Hard Drive. Вес — всего 1.17 кг. Превосходная рабочая машина, которую можно засунуть в рюкзак и подключить где угодно к какому угодно монитору.

ГРИГОРИЙ ПОСТОРОВ (СЕРГИЕВ-ПОСАД)

3 МЕСТО

Профессиональная материнская плата ASUS P8Z77-V Pro.

Новая цифровая система питания SMART DIGI+ обеспечивает стабильную и эффективную работу материнской платы, а специальный TPU-процессор облегчает разгон компьютера для повышения его производительности. Цифровая система питания DIGI+ соответствует стандарту Intel VRD 12.5 и предлагает гибкие возможности по управлению энергопотреблением. Например, можно одним щелчком мыши задать максимальный уровень энергопотребления центрального процессора.

АНТОН ШЕСТАКОВ (МОСКВА)

НОВОГОДНИЙ КОМИКС

На наш комиксовый конкурс в общей сложности пришло 493 работы, 74 было отсеяно, потому что они почти полностью были основаны на графике, взятой из чужих комиксов/художественных работ. Все оригинальные произведения приняли участие в розыгрыше.

1 АЛЕКСАНДР КАМАНЧ

2 ACE (С ПОЧТОВОГО ЯЩИКА ANVALUEVA)

3 ВИКТОР РУДИК

НАШИ ПРИЗЫ

1 МЕСТО

Гарнитура Razer Banshee, сделанная в стиле стратегии StarCraft 2. На гарнитуре даже есть специальный индикатор, показывающий, сколько действий в минуту вы выполняете в игре. Микрофон при необходимости можно отстегнуть от наушников.

2 МЕСТО

Стильная клавиатура Razer Marauder с символикой StarCraft 2. Ее главная особенность — возможность записывать макросы (последовательности нажатий кнопок) прямо во время игры, без необходимости лезть в настройки драйверов.

3 МЕСТО

Игровая мышь Razer Mamba 2012, оснащенная сверхточной системой двойных сенсоров четвертого поколения, многоцветной подсветкой и увеличенным на 15% временем работы от аккумулятора.

Все призы предоставлены компанией Razer (www.razerzone.ru).

ПРАЗДНИК К НАМ ПРИХОДИТ

В конкурсе по украшению игровой елки приняло участие 749 человек. Удивительно, но почти половина конкурсантов прислали елки, наряженные в Minecraft. Впрочем, засветились и другие игры. Выбрать лучшие елки оказалось непросто — ярких и нарядных деревьев было предостаточно, — но путем общего редакционного голосования мы все-таки определили трех победителей.

НАШИ ПРИЗЫ

1 МЕСТО

Стильная игровая гарнитура Razer Kraken Pro, полностью ориентированная на эргономику. Благодаря наличию комбинированного 3,5-мм аудиоразъема и адаптера в комплекте обеспечивается поддержка микрофона на мобильных и полная совместимость с ПК.

2 МЕСТО

Сверхнадежная клавиатура Razer BlackWidow Ultimate с индивидуальной подсветкой клавиш и пятью уровнями яркости. Ее главная особенность — возможность записывать макросы (последовательности нажатий кнопок) спрямо во время игры, без необходимости лезть в настройки драйверов.

3 МЕСТО

Элитная беспроводная игровая мышь Razer Naga Epic, оснащенная семнадцатью кнопками, оптимизированными для MMO. Razer Naga Epic имеет двойной режим работы, что позволяет переключаться между беспроводной свободой и проводной надежностью мгновенно и без задержек.

Все призы предоставлены компанией Razer (www.razerzone.ru).

Я ЗНАЮ О ТЕБЕ ВСЕ

Да уж, конкурс выдался не из легких! Но как бы мы ни старались вас подловить, вы все равно вывели нас на чистую воду. Ниже — ошибки, которые мы допустили в биографиях трех популярных персонажей видеоигр.

НАТАН ДРЕЙК

Отец Дрейка жив — он просто отказался от опеки над своим сыном. В Картахену Натан отправился в возрасте не семнадцати, а пятнадцати лет. Фрэнсис Дрейк не является предком начинающего искателя приключений. Юноша выдумал эту историю сам, как и свое имя. В картахенском музее Натан находит кольцо и астролябию сэра Дрейка. Ни о каком амулете речи не шло. Нейт и Салливан знакомятся в музее, где молодой воришка пытается выкрасть у своего будущего наставника ключ.

МАКС ПЭЙН

Имя отца Пейна — Джек, а не Джон. У Макса и его супруги Мишель был всего один ребенок — Роза. Его жену и дочь застрелили по приказу Николь Хорн; Анжело Пунчинелло и Джек Люпино не имели к этому никакого отношения. Сенатора звали Альфред Уоден. Разозленный Пейн не щадит Николь Хорн: он убивает ее прямо на заснеженной крыше. Родриго Бранко не инсценировал свою смерть, чтобы отмыть деньги для политической кампании брата.

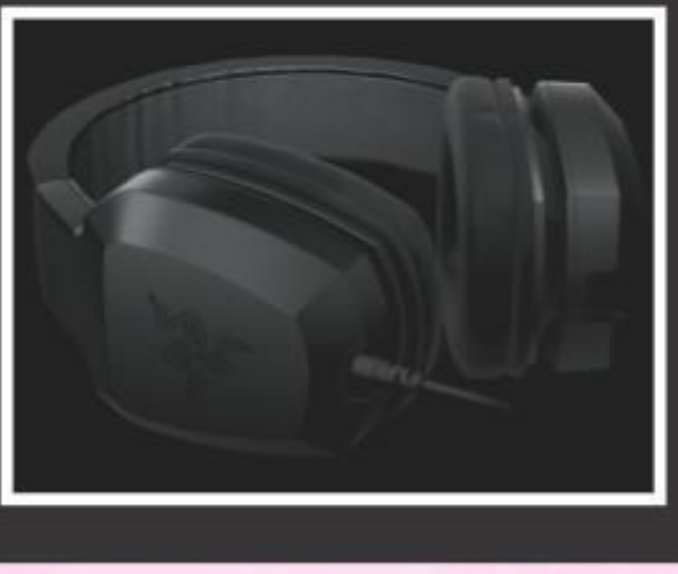
ДЖОН МАРСТОН

Джон Марстон — потомок эмигранта из Шотландии, а не Ирландии. Его мать — безродная куртизанка. Прозвище бандита, управлявшего его бандой, — Голландец. Сына Джона не убивают, Джека похищают вместе с Абигейл, женой Марстона. Ранчо Марстонов атакуют не выжившие члены шайки Голландца, а солдаты под руководством федерального агента. Джону не удается от них уйти, и он умирает, защищая свою семью.

❶ МЕСТО

SOHO

Гарнитура Razer Electra,
с толстыми амбушюрами
из искусственной кожи,
плотно прилегающими к вашим ушам,
и удобно расположенными подушечками
для улучшения звукоизоляции,
позволяет слышать только нужные звуки.
Благодаря гибкой дужке оголовья
и облегченной конструкции
удобны для длительного ношения,
с их помощью вы можете слушать
юбимую музыку бесконечно долго.



❷ МЕСТО

ГЛЕБ РЫЖОВ

Razer Anansi
— игровая клавиатура,
специально предназначенная для MMO.
меется семь клавиш-модификаторов
под большим пальцем.
Одна из ключевых
особенностей клавиатуры
— возможность записывать
последовательности нажатий кнопок
во время игровой сессии.

❸ МЕСТО

НИКОЛАЙ ПАХОМЕНКО

Игровая мышь
Razer Star Wars:
The Old Republic,
выполненная в стиле знаменитой
онлайн-RPG от BioWare
по мотивам «Звездных войн».
Функция мгновенного переключения между
проводным и беспроводным режимами,
поддержка технологии Razer Synapse 2.0
и семнадцать кнопок, оптимизированных для MMO,
сделают вашу игру гораздо комфортнее.

Все призы предоставлены компанией Razer (www.razerzone.ru).

ПРАЗДНИЧНАЯ ВИКТОРИНА

Для «Праздничной викторины» мы специально подобрали вопросы потруднее, но наши читатели и тут проявили себя с лучшей стороны. Те из них, кто справился с заданием без помощи интернета, и вовсе заслуживают отдельных аплодисментов. Вот это эрудиция!

ПРАВИЛЬНЫЕ ОТВЕТЫ

❶ Г
(в Castlevania: Lords of Shadow в недрах заледеневшего озера обитал Ледяной Титан)

❷ В
(в данной логической цепочке Нура — лишняя)

❸ Д
(снег и метель для нагнетания атмосферы использовали авторы Fahrenheit)

❹ Б
(снежный уровень из оригинальной Battletoads называется Arctic Cavern)

❺ А
(босс Санта-Клаус присутствует в Secret of Mana)

❻ Г
(31 декабря в Северной Америке вышла Diablo)

❶ МЕСТО

ROLAND

Беспроводная профессиональная геймерская гарнитура

Turtle Beach X-Ray

специальной серии Call of Duty: Black Ops 2

с 50-мм динамиками,

с двухдиапазонной (2,4/5ГГц) WiFi и Bluetooth технологией передачи данных.

❷ МЕСТО

АЛЕКСЕЙ ЖИЛИН

Отличный акустический набор

Edifier HCS2330

Деревянный сабвуфер и сателлиты.

Внешний усилитель.

Сдвоенный вход для подключения двух источников звука.

Не так давно мы рекомендовали именно эти колонки, как оптимальный выбор для геймеров.

❸ МЕСТО

ВЛАД СЕЛИВАНОВ

Акустическая стереосистема

Edifier R2700

Четыре коммутируемых входа

(два цифровых, два аналоговых).

Цифровые усилители.

Пульт дистанционного управления.

ТЕСТ №3

МАРТ

Ровно семь вопросов, к ним дано от двух до пяти вариантов ответа. Надо ответить на каждый вопрос, выбирая один из представленных вариантов. Пользоваться можно любой **проверенной** информацией, лишь бы она совпадала с официальными источниками.

В ПОИСКАХ ИСТИНЫ

Классика «Теста». Два вопроса, к каждому несколько вариантов ответа, лишь один из которых верный — его и нужно указать.

❶ Главным героем первого сюжетного дополнения для DmC: Devil May Cry станет…

А. Данте
Б. Вергилий
В. Кэт
Г. Нерон
Д. Спарда

❷ В игре Deadpool главного героя будет озвучивать…

А. Джон Сент-Джон
Б. Элиас Туфексис
В. Нолан Норт
Г. Джеймс Маккеффри
Д. Марк Хэмилл

ПРАВДИВАЯ ЛОЖЬ

Требуется ответить, является ли приведенное утверждение правдой или же, наоборот, ложью.

❸ В Dead Space 3 появилась возможность крафта оружия за реальные деньги.

А. Именно так.
Б. Донат в сингловой игре? Быть не может!

❹ Ni No Kuni — не первая игра, в разработке которой участвовала Studio Ghibli.

А. Абсолютно верно.
Б. Да нет же, Ni No Kuni — их первенец.

КУЛЬТОВЫЕ ЦИТАТЫ

Перед вами цитата из популярной игры. Вам нужно угадать — из какой.

❺ You're a cop.
I'm an undercover cop.
(Ты коп. А вот я — коп под прикрытием.)

А. Wheelman
Б. Stranglehold
В. Max Payne
Г. Sleeping Dogs
Д. L.A. Noire

ПРОВЕРКА НА ПРОЧНОСТЬ

❻ Из какой игры взят этот скриншот?

А. Dishonored
Б. Anna
В. The Testament of Sherlock Holmes
Г. Dark Meadow
Д. BioShock

❼ Какая из следующих игр не использует движок Unreal Engine?

А. Mass Effect
Б. Lineage 2
В. DmC: Devil May Cry
Г. Deus Ex: Invisible War
Д. Army of Two: The Devil's Cartel

НАШ ПРИЗ

Беспроводная мышь
Logitech G700
с тринадцатью программируемыми
элементами управления
пятью профилями для отдельных игроков
и наноприемником
www.logitech.com

СКАНВОРД №3

МАРТ

От вас требуется разгадать сканворд и прислать нам ключевое слово (и только его, все отгаданные слова присылать не нужно). Ответы пишите на русском языке.

Оружие Микки Мауса	Их наносит на свое тело Джейсон Броди	→					Слай Купер →				
↳					Остроухий лучник	Убивает free-to-play игры →				6	
1		→	5		↓				Место жительства Декстера		
2		Там проходит одна из миссий Call of Duty: Black Ops →							↓ 1		
3		Отец видеоигр	Этот город показан в заставке первого Assassin's Creed	Объединение торговцев в книгах Глуховского →							
4	Лига баскетбола →	↓	↓	Греческий певец, усыпивший Цербера →	2					Форма расчета	↓
5	↳					… Ривз →				↓	
6	Армия фашистской Германии →		4					Английский поэт XII века →			
	Извилистая дорожка гонщика →						Гроза локустов →			3	

НАШ ПРИЗ

Full HD-монитор

iiyama ProLite X2775HDS

созданный на базе технологии VA Panel

с 27-дюймовым дисплеем

светодиодной подсветкой

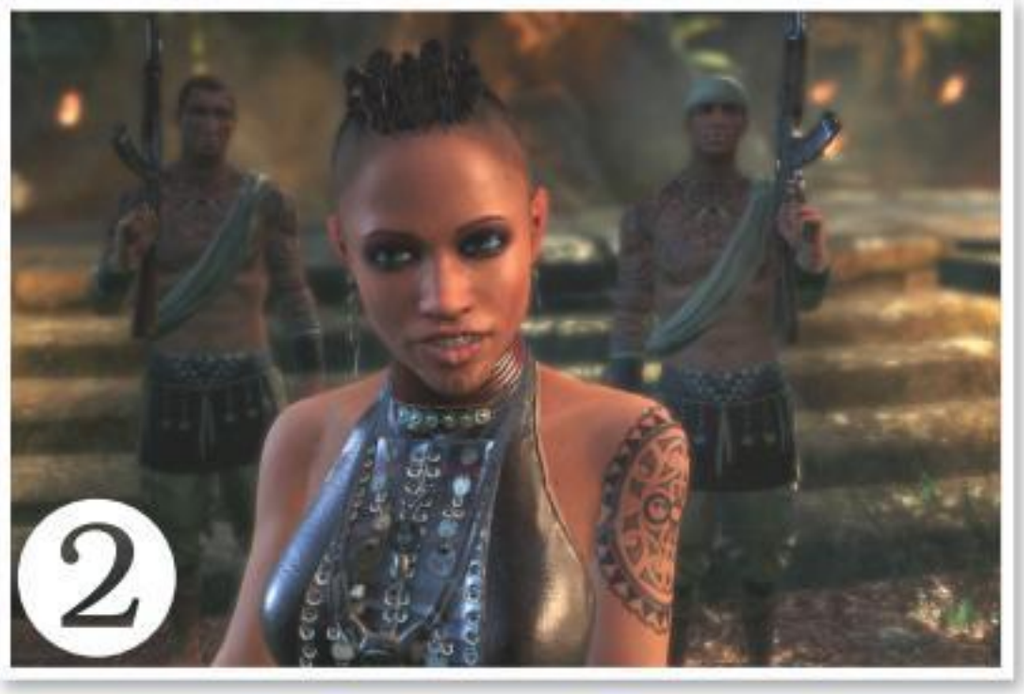
и интерфейсами VGA, DVI и HDMI

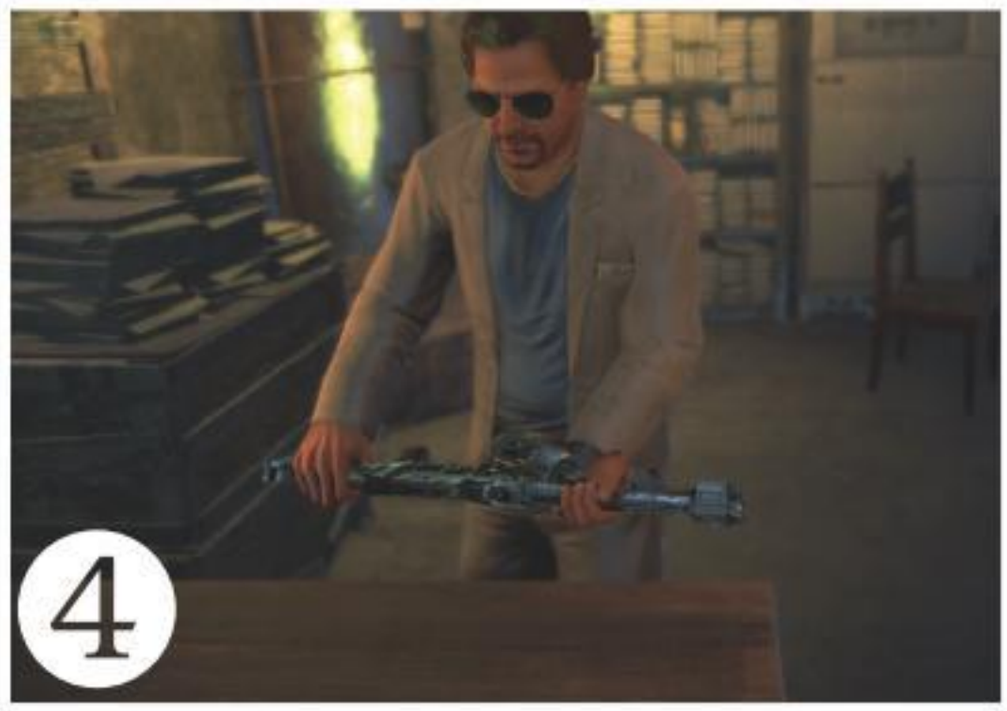
www.iiyama.com

ФОТОПАМЯТЬ №3

МАРТ

Вам нужно расставить картинки из игры **Far Cry 3** в хронологическом порядке. Полноразмерные версии этих картинок ищите на диске в разделе **Файлы**.





Сверхкомпактная беспроводная мышь

535 XSW Optical Mouse Hohlom

с лазерным сенсором
и автоподсоединением к приемнику
расписанная под хохлому

www.oklick.ru

НАШ **ПРИЗ**

Март 2013 March

Неделя Week	Понедельник Monday	Вторник Tuesday	Среда Wednesday	Четверг Thursday	Пятница Friday	Суббота Saturday	Воскресенье Sunday
8	25	26	27	28	1	2	3
9	4	5	6	7	8	9	10
10	11	12	13	14	15	16	17
11	18	19	20	21	22	23	24
12	25	26	27	28	29	30	31

Издатель Electronic Arts **Разработчик** Crytek Studios

DEAD SPACE 3

Март 2013 March

Неделя Week	Понедельник Monday	Вторник Tuesday	Среда Wednesday	Четверг Thursday	Пятница Friday	Суббота Saturday	Воскресенье Sunday
8	25	26	27	28	1	2	3
9	4	5	6	7	8	9	10
10	11	12	13	14	15	16	17
11	18	19	20	21	22	23	24
12	25	26	27	28	29	30	31

Издатель Electronic Arts **Разработчик** Visceral Games

ИГРОМАНИЯ

ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ КОНКУРСОВ

№01/2013

ТЕСТ

Правильные ответы

1. В (местом действия Outlast станет психбольница)
2. В (Дэвид Мейсен — сын Алекса Мейсена)
3. Б (в GTA 5 будет три главных героя, но ни один из них не является китайцем)
4. А (события The Elder Scrolls Online происходят за тысячу лет до Skyrim)
5. Г (цитата из Assassin's Creed 3)
6. Д (скриншот из BackStab)
7. Б (на освобождении женщин-кроганов настаивал Уорднот Рив)

Победители

Алексей Галкин (Иваново)
Николай Данилов (Якутск)
Ренат Маликов (Омск)
Роман Симонов (Сальск)
Андрей Смирнов (Ижевск)

ПРИЗ

антивирус **Norton 360** (пять ключей на годовое использование)
который обеспечивает защиту при серфинге в интернете
работает на трех компьютерах сразу
и обладает функцией устранения скрытых угроз
ru.norton.com

СКАНВОРД

Правильные ответы

Начиная с левого верхнего угла сканворда. По горизонтали: лошадь, «РО», сокровища, тиберий, пирамида, капюшон, трафик, крик, Робин, жезл, Икар, низушка, Нарния, Рив. По вертикали: вера, Анклав, таран, фора, НИИ. Ключевое слово: **виверна**.

Победитель

Артур Якупов
(Уфа)

ПРИЗ

Акустическая система
Edifier C200
с деревянным корпусом
внешним усилителем
магнитно-экранированными динамиками
и 6,5-дюймовым
композитным сабвуфером
www.edifier.ru

ФОТОПАМЯТЬ

Правильные ответы:
(Medal of Honor: Warfighter)
2, 3, 4, 1

Победитель

Кирилл Чикунов
(Тюмень)

ПРИЗ

Сверхкомпактная
беспроводная мышь
535 XSW Optical Mouse Hohlom
с лазерным сенсором
и автоподсоединением
к приемнику
расписанная под хохлому
www.oklick.ru

УЧАСТИЕ В КОНКУРСАХ

Правильные ответы должны выглядеть следующим образом.
«Тест»: 1 — А, 2 — Г, 3 — В и так далее (то есть указываете номер вопроса, а после него — выбранный вами вариант ответа; лучше — в столбик).
«Сканворд»: ключевое слово.
«Фотографическая память»: 1, 2, 3, 4.

Присылать письма с ответами можно двумя способами:

1. Либо по электронной почте: **CONTEST@IGROMANIA.RU** для «Теста», **SKANWORD@IGROMANIA.RU** для «Сканворда», **FOTO@IGROMANIA.RU** для «Фотографической памяти». В поле «Тема» письма обязательно указывайте название и номер конкурса, в котором вы участвуете (например, «**Тест X. Месяц**»). Также не забудьте написать ваши настоящие **имя**, **фамилию** и **город**, в котором вы живете.

2. Либо по SMS на короткий номер 1121. В начале сообщения укажите нужный префикс (#tst для «Теста», #skn для «Сканворда», #fotos для «Фотопамяти»), а потом, через пробел, пишите сами ответы. Если не указать префикс, ваше сообщение до нас просто не дойдет. Стоимость каждого SMS — около 3 рублей. Пример сообщения: «#tst А, Б, В, Г, Д, А, Б. Тест X. Иван Иванов, г. Иваново».

КОМУ: CONTEST@IGROMANIA.RU
ТЕМА: Тест №X. Месяц

1 — Б
2 — А
3 — Б
4 — В
5 — А
6 — Б
7 — А
Иван Иванов, г. Иваново

НОМЕР: 1121 ABC

#tst А, Б, В, Г, Д, А, Б. Тест X. Иван Иванов, г. Иваново

→ Ответы на конкурсы принимаются до 31.03.2013. Итоги будут подведены в майском номере журнала.

→ Победители в каждом конкурсе выбираются случайным образом из числа всех писем с правильными ответами.

→ По всем вопросам, касающимся получения призов, обращайтесь на info@igromania.ru. Если с этого ящика вам очень долго (больше недели) не отвечают, пишите на dormi@igromania.ru. Можно написать и на почтовый адрес редакции, но ждать ответа придется долго (бумажная почта ходит медленно).

АЛЕКС ДЖОНС

Продюсер Capcom — после выхода DmC: Devil May Cry

Перезагруженный Devil May Cry вышел и, кажется, всем понравился. Теперь и мы, и авторы можем выдохнуть спокойно: обновленный Данте в смешной майке ничего не поломал. В качестве постскриптума ко всей этой истории Алекс, курировавший разработку, рассказал нам, как взаимодействовали Ninja Theory с Capcom и почему Кэт из DmC не то же самое, что Аликс из Half-Life 2.

Похоже, фанаты Devil May Cry наконец-то смирились с изменившейся внешностью Данте. Когда после анонса игры они очень отрицательно восприняли новый образ, не опасались ли вы, что его так и не примут и все придется переделывать? Или сошлись на том, что для фанатов подобная реакция естественна?

Тут есть несколько моментов. Первый, конечно, тот, что для фанатов такая реакция естественна. Многие из них играли во все предыдущие части и увидели нечто, напоминавшее полный отказ от канонов серии по всем параметрам. Поэтому мы были готовы к критике. Если бы нам снова довелось анонсировать игру, мы бы повременили с показом до тех пор, пока не смогли бы выпустить видео с геймплеем. Это сразу бы убавило подозрения, что игра будет значительно отличаться от предыдущих с точки зрения геймплея. И все же по ходу разработки наш подход был следующим: как только люди увидят игру и сами попробуют ее, их мнение изменится в лучшую сторону. Мне кажется, что так в общем-то и получилось. Так что мы довольны.

Рассматриваете ли вы DmC как игру Ninja Theory или как совместный с Capcom проект? Как вы выдержали баланс между достаточной свободой для Ninja Theory и контролем над разработкой, необходимым для того, чтобы игра оставалась верной принципам серии?

Это точно было куда более тесное сотрудничество между издателем и разработчиком, чем обычно в таких случаях бывает. Связано это было с тем, что Capcom Japan очень сильно помогала в создании боевой системы, поэтому это в самом деле была совместная разработка. Японский офис занимался этим, а также следил за редизайном Данте, во всем же остальном у Ninja Theory была полная свобода для экспериментов. Так что, несмотря на наше заметное участие, никаких трений с Ninja Theory не возникло.

Данте считается секс-символом игровой индустрии. Хотя DmC и довольно жестокий экшен, у него есть очень преданная женская аудитория. Учитывая, что вы наверняка хотите сделать серию популярнее, стараетесь ли вы сделать ее более привлекательной для каких-то определенных групп игроков или считаете, что сильного геймдизайна достаточно?

Со времен первой части аудитория видеоигр стала заметно более разношерстной, и, конечно, хороший геймдизайн важен для всех. Мы ориентировались, как ни странно, прежде всего на хардкорных фанатов Devil May Cry, особенно при создании боевой системы, а их пол принципиален не был.

Игра вышла на PC вскоре после консольного релиза, и некоторые фанаты считают эту версию лучшей благодаря тому, что в ней можно играть с частотой кадров шестьдесят в секунду. Не опасаетесь ли вы, что те, у кого нет современного PC, могут остаться ущем-

ленными? И согласны ли с тем, что, пытаясь выжать из Xbox 360 и PS3 все возможное, разработчики заходят слишком далеко — и это сказывается на том, как ощущаются игры?

Не опасаемся. Я считаю, что пусть консольные версии и обладают частотой кадров тридцать в секунду, но они ощущаются гораздо лучше, чем можно было бы подумать. Понятное дело, есть те, кто согласен только на шестьдесят кадров, и мы даем им возможность сыграть в PC-версию. То, что вы говорите про некоторых разработчиков, которым плевать на работоспособность в угоду каким-то не слишком нужным эффектам, правдиво, но я, признаться, не думаю, что это относится к консольным версиям DmC.

В последнее время наметилась тенденция включать в игры сопровождающих женских персонажей. Каким образом выделяется Кэт и не было ли у вас опасений, что она будет скорее мешать, чем помогать игроку?

Такое и правда довольно часто встречается. Но в нашем случае это далеко не Йорда из Ico или даже Аликс из Half-Life 2. Кэт появляется в игре время от времени, но она не сопровождает игрока в каждом отрезке. Ее роль куда более значительна в сюжете, чем в самой игре, и используем мы ее выборочно, так что я не думаю, что игрокам она надоест. Кроме того, в большинстве игр серии и так были вспомогательные женские персонажи, так что это, пожалуй, именно тот случай, когда мы сохраняем традиции.

Принято считать, что западные разработчики умеют рассказывать истории, в то время как японские превосходят остальных в геймдизайне. Особенно это касается слэшеров и битемапов. Была ли для вас разработка DmC шансом что-то узнать у людей с совершенно другим взглядом на видеоигры и считаете ли вы, что этот проект многому научил обе стороны?

К этой игре и был примерно такой подход, с самого начала мы рассматривали ее как сочетание лучшего из двух разных миров. Capcom с первых дней существования выпускала выдающиеся экшены, и, конечно, тут нельзя не воспользоваться их опытом, работая над такой знаменитой серией. Только вот японский офис дал понять, что хочет игру в западном стиле, с западным подходом к повествованию. Мне кажется, что все, кто был вовлечен в проект, отнеслись к нему именно как к возможности чему-то научиться у остальных и вместе сделать то, что по отдельности не смогли бы.

Марсин Момот

комьюнити-менеджер, CD Projekt RED

Наверняка вы слышали о должности комьюнити-менеджера далеко не только в контексте игровой индустрии, но мало кто знает, что это за человек такой и чем он конкретно занимается. Марсин подробно пояснил «Игромании», что он делает на работе, как нужно вести себя с троллями в интернете, что такое «человечный человек» и умрет ли кто-нибудь, если в один прекрасный день на работу он не придет.

Как вы попали в CD Projekt RED?

Сколько себя помню, мечтал работать в игровой индустрии. Всю жизнь обожал игры, поэтому сделать карьеру именно в этой сфере было для меня чем-то естественным. Признаться, прошло довольно много времени, прежде чем мне удалось устроиться в CD Projekt. Впервые я попробовал попасть к ним еще в 2008-м, но на интервью меня пригласили только через два года, когда я защитил диплом магистра. Мне кажется, что они просто устали в течение двух лет смотреть на мое резюме и в конце концов сдались. (*смеется*)

Сегодня практически в каждой игровой студии есть комьюнити-менеджер, а вот чем именно он занимается — понимают далеко не все. В чем состоят ваши обязанности?

Самое основное — администрирование страниц The Witcher и Cyberpunk 2077 на «Фейсбуке» и в «Твиттере» и написание новостей для официальных сайтов обеих игр. Также я общаюсь с игроками на наших форумах, провожу конкурсы, время от времени организую встречи поклонников и вместе с коллегами веду наши блоги (включая студийный). Честно говоря, это лишь часть всего, но я могу говорить о работе круглые сутки, так что давайте на этом остановимся.

Хорошо, тогда опишите среднестатистический день. Вот вы пришли, налили себе кофе, сели за стол и...

Сложно сказать, все зависит от того, что происходит в студии в это время. Конечно, у меня есть и рутинные задачи, но сплошь и рядом случается что-то неожиданное, мне приходится быстро реагировать, решать проблему. В этом прелесть моей работы — никогда не заскучаешь. Всегда есть чем заняться. К тому же именно от тебя зависит, насколько интересным будет день. Обладая минимальной фантазией, можно придумать кучу конкурсов и различных ивентов для поклонников игр компании, а это всегда увлекательно.

В CDP вас обучали, как и что отвечать людям в различных ситуациях, или просто обозначили ориентиры — и с тех пор вы действуете по своему усмотрению?

Насколько я знаю, специальных тренингов никто не проводит, но это не значит, что компания не поддерживает своих менеджеров. Если я в ступоре, перепробовал все идеи и ни одна из них не сработала, то всегда могу положиться на коллег и начальство. Это еще одна причина, по которой мне так нравится работать в CD Projekt RED: у нас отличная команда, где все прикрывают друг друга, несмотря ни на что.

Наверное, вы уже успели потерять какую-либо веру в человечество, ежедневно сталкиваясь с десятками троллей и хейтеров на форумах...

Да нет, что вы! Надо помнить, что это интернет. В Сети люди ведут себя немного не так, как в реальной жизни, а в некоторых случаях виртуальное эго может быть полной

противоположностью демонстрируемого на публике. По большому счету, все это шутки ради — я могу оценить хороший, креативный тролл-линг, если он не оскорбляет ничьих чувств. Конечно, мы получаем и грубые комментарии, но очень важно оставаться спокойным и отвечать соответствующе. Все люди по-своему классные — это важно помнить!

Какими личными качествами должен обладать хороший комьюнити-менеджер?

Нужно любить людей. Я люблю. Люблю общаться с ними, узнавать их. Знакомиться с разными личностями и характерами каждый день — что может быть лучше? Это очень помогает в работе, потому что я не могу серьезно на кого-нибудь разозлиться, просто пытаюсь вести диалог и мирно решить все вопросы. Главное — быть общительным. Если ты «человечный человек», то без проблем сможешь наладить контакт. Не пытайся быть кем-нибудь еще, будь самим собой (ну, разве что чуть сдержаннее, чем обычно), процируй это на работу — и тогда люди запомнят тебя, привыкнут к тебе (комьюнити-менеджер не может быть анонимным, особенно в интернете).

Еще очень важно прислушиваться к тому, что люди говорят о бренде. Необходимо быть онлайн почти круглые сутки, чтобы быстро отреагировать, если что-то пойдет не так. Обязательно следует читать все мнения, плохие и хорошие, и отмечать, что происходит в сообществе. В конце концов, комьюнити-менеджер — связующее звено между компанией и людьми.

Есть ли разница между работой в качестве комьюнити-менеджера в игровой индустрии и в какой-нибудь другой?

Боюсь, что не могу сказать, я никогда не работал за пределами игровой индустрии. Тем не менее я уверен, что определенные элементы одинаковы во всех областях, а некоторые, наоборот, специфичны для определенной сферы.

После нескольких лет на этой позиции вы наверняка захотите заниматься чем-нибудь еще. Каковы варианты карьерного развития у комьюнити-менеджера?

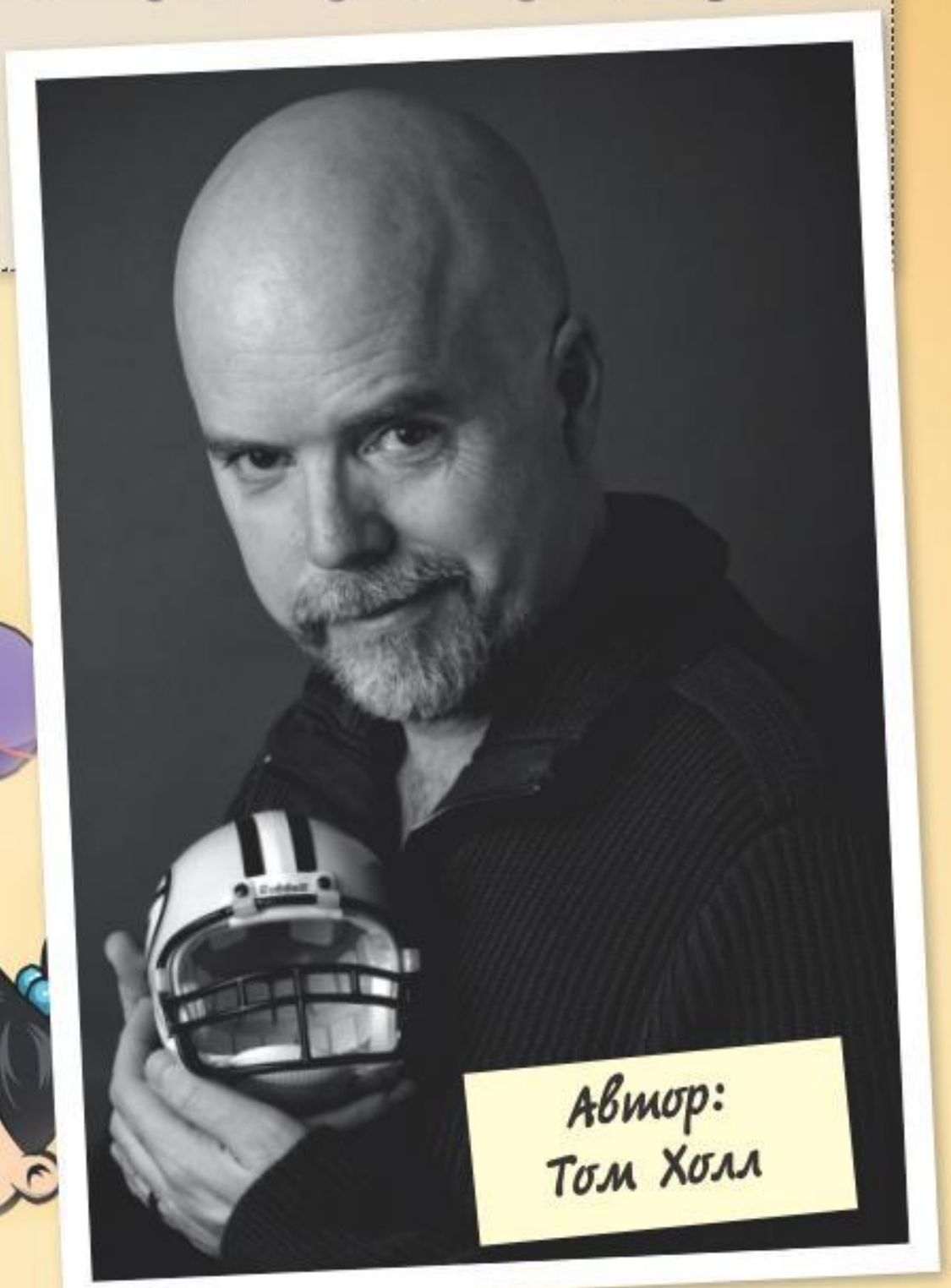
Признаться, мне нравится маркетинг, так что не могу представить себя где-нибудь еще. На данный момент я получаю удовольствие от того, чем занимаюсь. Не стоит спешить, все происходит тогда, когда надо.

Что случится, если однажды вы не придете на работу? Что-нибудь сгорит? Кто-нибудь умрет? Насколько все зависит в продвижении проекта от каких-то ваших конкретных действий?

Зависит от того, в какой день я не появлюсь. (*смеется*) Если ничего важного не намечается, то можно поработать даже из дома. Но если в разгаре большой проект, как, например, запуск форумов Cyberpunk 2077, — я должен быть на месте и координировать весь процесс, следить за выполнением всех задач. Мелкие детали могут легко ускользнуть от внимания, так что нужно быть очень внимательным. Поэтому я все-таки предпочитаю находиться в офисе — там легче мотивировать себя. Дома многое отвлекает, сами знаете.

ХОЧУ КАК ВСЕ

Новая эра игровой индустрии



Kickstarter был запущен в апреле 2009-го и с тех пор успел стать прекрасной площадкой, где люди могут профинансировать интересующие их маленькие проекты. Просто распишите свою идею, снимите о ней небольшое видео, обеспечьте спонсорам ранний доступ к проекту и другие бонусы, чтобы отблагодарить их, и взгляните на реакцию людей. Я, например, отдал деньги за наручные ремешки Lunatik's Tiktok для iPod Nano. Таким образом финансовую поддержку получили многие маленькие идеи и проекты. А седьмого февраля 2012 года Kickstarter добрался до игровой индустрии.

Тим Шейфер и Double Fine анонсировали **Double Fine Adventure**. Будучи большим фанатом творчества Тима, я тут же мысленно швырнул в монитор деньги, причем еще до просмотра рекламного ролика. А видео вышло отличное, полное юмора и без намека на какую-нибудь гордыню. Они просили триста тысяч долларов на игру и сто тысяч на оплату услуг съемочной команды, которая должна была снять фильм о ее создании. Тим признался, что современные издатели не дают денег на игры, которые он и его студия хотят и умеют делать, и потому, не боясь провала, они решили попросить помощи на Kickstarter. Создав страничку, Double Fine принялись ждать.

Они быстро набрали нужную сумму. А деньги все шли и шли. В ответ Тим и его коллеги добавили бонусы, дополнительные издания, платформы и языки. Они набрали 3,3 миллиона долларов. Поклонники квестов от **LucasArts** хотели еще одну игру от Тима и Рона и добились своего.

Другие известные лица индустрии увидели в этом возможность продолжить свои любимые серии или создать проект мечты. И это в условиях рынка, где издатели занимаются лишь сиквелами известных тайтлов в популярных жанрах. Рынка, который оставил на обочине немало замечательных сериалов, за новые части которых люди были готовы платить.

Итак, **Wasteland 2** — $2,9 миллиона. **Project Eternity** — $4 миллиона. **Planetary Annihilation** — $2,2 миллиона. **Star Citizen** — $2,1 миллиона. **Shadowrun Returns** — $1,8 миллиона. Как видите, люди не забыли старые игры. Но преуспели не все. К примеру, Дэвид Крейн, создатель классического **Pitfall!**, набрал всего лишь тридцать одну тысячу из девятисот, о которых просил. Так что новый путь издания игр не такой уж и надежный.

Показателен мой личный пример. Бренда Ромеро (в то время — Брэтуэйт) и я попытались профинансировать нашу олдскульную RPG, но провалились. Мы убрали ее с «Кикстартера», когда стало понятно, что идея не привлекла игроков. Сначала мы хотели подать концепт под другим углом, но выяснилось, что это слишком дорогая затея.

Я долго сомневался, стоит ли пробовать еще раз, но ведь всегда сожалеешь о том, чего не сделал. Ко мне пришла новая идея: создать инструментарий для создания платформеров и духовного наследника одной из моих любимейших игр — **Commander Keen**. Подобные инструментарии уже выпускали, но все они выглядят отталкивающе. Я же хочу сделать что-то настолько удобное, чтобы процесс напоминал волшебство. Где собирать уровни так же весело, как и играть. Редактор будет делать всю грязную работу за вас! Я видел, как поклонники Commander Keen мучаются с модами, и хочу, чтобы у них и всех остальных была самая лучшая программа для создания игр. Доступная на любой платформе, будь то планшет, PC, Mac или Linux. Вы не должны выбирать, когда хотите творить.

■■■

Формат MP3 сделал создание и распространение музыки доступным для всех. Цифровые камеры позволили каждому фотографировать и делиться снимками с друзьями. Самое время проделать то же самое с играми!

Каждый должен иметь возможность создать собственную игру. И я хочу предоставить игрокам такую возможность. А потом бесплатно поиграть в их игры!

P.S. На момент написания текста «Кикстартер» проекта **Worlds of Wander** только начался. Том уже собрал десять процентов от требуемой суммы. ■

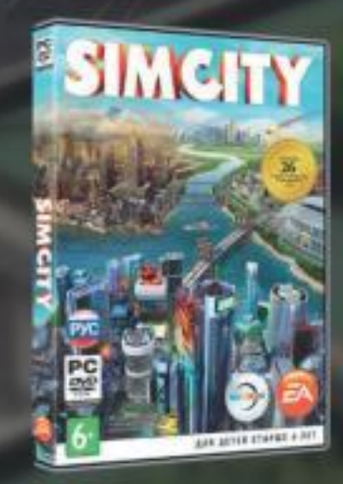
ЗНАМЕНИТЫЙ ГРАДОСТРОИТЕЛЬНЫЙ СИМУЛЯТОР ВОЗВРАЩАЕТСЯ!

SIMCITY*

ТВОЙ ГОРОД. ТВОИ ПРАВИЛА.

6+

PC DVD ROM



В SimCity у тебя есть власть. Власть строить или разрушать. Ты можешь быть перфекционистом сегодня и эгоистом завтра. Создай город-утопию или город-кошмар. Твой город. Твои правила.

В ПРОДАЖЕ С 7 МАРТА

На правах рекламы

*Симсити

© 2013 Electronic Arts Inc. EA, логотип EA и SimCity являются товарными знаками Electronic Arts Inc. Все прочие товарные знаки принадлежат соответствующим правообладателям

ИГРАЙ БЕСПЛАТНО

МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКАЯ ОНЛАЙН ИГРА

WAR THUNDER

реклама

- БОЛЕЕ 200 МОДЕЛЕЙ ИСТОРИЧЕСКИХ САМОЛЕТОВ
- 100 000 КМ² ЗОНЫ БОЕВЫХ ДЕЙСТВИЙ
- РАЗНООБРАЗНЫЕ PVP-РЕЖИМЫ МАСШТАБНЫХ СРАЖЕНИЙ
- УДОБНОЕ УПРАВЛЕНИЕ ДЛЯ НОВИЧКОВ И ВЕТЕРАНОВ ВОЗДУШНЫХ БОЕВ
- PVE-КОНТЕНТ В ОДИНОЧНОМ И КООПЕРАТИВНОМ РЕЖИМАХ ИГРЫ
- ВПЕЧАТЛЯЮЩАЯ СОВРЕМЕННАЯ ГРАФИКА И ПОТРЯСАЮЩИЙ ЗВУК

Gaijin entertainment

© 2012 by Gaijin Entertainment Corporation, VA, USA.

WARTHUNDER.RU